

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian inti dari proses perancangan yang memaparkan hasil implementasi desain berdasarkan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, mulai dari proses *keywording* hingga terbentuknya konsep kreatif sebagai landasan utama perancangan. Selain itu, bab ini menguraikan strategi kreatif, penerapan konsep pada media, pengembangan alternatif desain, serta proses penyempurnaan hingga menghasilkan desain akhir pada Perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality* untuk Anak di Kampung Dolanan Surabaya.

5.1 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality* untuk Anak di Kampung Dolanan Surabaya disusun berdasarkan hasil analisis SWOT, STP, USP, serta keyword *Playful Discovery* yang telah diperoleh pada bab sebelumnya. Konsep tersebut bertujuan menghadirkan media edukasi yang tidak hanya memberikan informasi mengenai permainan tradisional Nusantara, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan fotografi dokumenter, ilustrasi sederhana, infografis, serta teknologi *Augmented Reality*.

Perancangan karya ini dikembangkan sebagai media pembelajaran visual yang mampu mengajak anak mengenal sejarah, filosofi, aturan bermain, alat permainan, hingga manfaat permainan tradisional secara interaktif. Melalui pendekatan tersebut, proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan memberikan pengalaman eksploratif yang mendorong rasa ingin tahu anak terhadap budaya lokal.

Konsep *Playful Discovery* diterapkan melalui penggunaan warna-warna cerah, layout dinamis, tipografi yang mudah dibaca, elemen grafis yang ekspresif, fotografi aktivitas bermain secara nyata, serta integrasi video *Augmented Reality*

yang dapat dipindai melalui aplikasi artivive untuk memindai buku pada setiap permainan.

5.1.1 Identitas yang Ingin Ditonjolkan

Identitas visual yang ingin ditampilkan dalam perancangan karya ini adalah media edukasi budaya yang ceria, interaktif, edukatif, dan dekat dengan dunia anak-anak. Identitas tersebut diwujudkan melalui visual yang menampilkan aktivitas asli anak-anak Kampung Dolanan Surabaya ketika memainkan permainan tradisional sehingga mampu memberikan kesan autentik. Selain sebagai media informasi, karya ini juga ingin dikenal sebagai ensiklopedia visual permainan tradisional pertama yang menggabungkan fotografi dengan teknologi *Augmented Reality* sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dibandingkan buku ensiklopedia konvensional.

Karakter identitas buku meliputi:

1. Edukatif
2. Interaktif
3. Ceria
4. Dekat dengan budaya Indonesia
5. Modern namun tetap mempertahankan nilai tradisional

5.1.2 Citra Visual yang Ingin Ditonjolkan

Citra visual yang dibangun adalah suasana bermain yang penuh kegembiraan, aktif, kreatif, dan komunikatif. Penggunaan fotografi menampilkan ekspresi nyata anak ketika bermain sehingga mampu membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Sementara itu elemen ilustrasi *doodle*, ikon permainan, *brush stroke*, frame berwarna, serta warna primer memberikan kesan *playful* sehingga sesuai dengan karakter anak usia 7-12 tahun sekolah dasar. Penggunaan ruang kosong (*white space*) juga dipertahankan agar informasi lebih mudah dipahami serta tidak menimbulkan kelelahan visual ketika membaca.

5.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan tahapan yang digunakan untuk menerjemahkan konsep kreatif ke dalam bentuk visual yang komunikatif sehingga mampu menyampaikan informasi mengenai permainan tradisional kepada target audiens secara menarik, edukatif, dan interaktif. Berdasarkan keyword *Playful Discovery*, strategi kreatif pada perancangan ini menitikberatkan pada pengalaman belajar melalui eksplorasi visual, aktivitas bermain, serta teknologi *Augmented Reality* sebagai media pendukung pembelajaran.

Strategi kreatif diwujudkan melalui perpaduan fotografi dokumenter permainan tradisional, ilustrasi dekoratif, penggunaan warna cerah, tipografi yang mudah dibaca anak-anak, layout dinamis, serta penyajian informasi secara bertahap agar mudah dipahami. Setiap halaman dirancang untuk mengajak anak mengenal sejarah, aturan bermain, filosofi, manfaat, hingga alat permainan tradisional dengan cara yang menyenangkan.

5.2.1 Moodboard

Moodboard merupakan acuan visual yang digunakan dalam proses perancangan untuk menjaga konsistensi identitas desain. Moodboard pada perancangan ini disusun berdasarkan hasil analisis SWOT, STP, USP, serta keyword *Playful Discovery* sehingga menghasilkan karakter visual yang ceria, aktif, edukatif, dan penuh eksplorasi.



Gambar 5. 1 Moodboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Moodboard tersebut menjadi pedoman dalam menentukan gaya visual keseluruhan buku sehingga setiap halaman memiliki karakter yang konsisten.

5.2.2 Tipe Huruf

Pemilihan tipografi mempertimbangkan tingkat keterbacaan anak usia sekolah dasar sekaligus mampu memberikan kesan ceria dan komunikatif. Jenis huruf yang digunakan terdiri atas dua kategori, yaitu:

1. Display Typeface

Jenis huruf display digunakan pada judul utama setiap permainan. Huruf dipilih memiliki bentuk tebal (bold), sedikit membulat, dan dinamis sehingga mampu menarik perhatian anak sejak pertama melihat halaman. Karakter huruf tersebut memberikan kesan:

- a. Playful
- b. Friendly
- c. Fun
- d. Energetic

2. Sans Serif Typeface

Huruf sans serif digunakan pada isi materi, penjelasan sejarah permainan, cara bermain, filosofi, manfaat permainan, serta informasi pendukung lainnya. Pemilihan sans serif dilakukan karena memiliki tingkat keterbacaan tinggi, bentuk sederhana, serta nyaman dibaca dalam waktu lama oleh anak.

Kombinasi kedua jenis huruf tersebut menghasilkan hierarki informasi yang jelas sehingga memudahkan proses membaca.

5.2.3 Gaya Penampilan Grafis

Gaya penampilan grafis yang diterapkan pada buku menggabungkan pendekatan fotografi dengan ilustrasi dekoratif bergaya modern. Karakter visual yang ingin ditampilkan meliputi:

1. Ceria
2. Aktif
3. Edukatif

4. Interaktif
5. Dekat dengan dunia anak

Fotografi digunakan sebagai media utama untuk memperlihatkan aktivitas nyata permainan tradisional sehingga anak dapat memahami bentuk permainan secara langsung. Sementara itu ilustrasi dekoratif berupa doodle, garis bebas, ikon sederhana, serta bentuk geometris digunakan sebagai elemen pendukung untuk meningkatkan daya tarik visual. Komposisi tersebut menghasilkan tampilan ensiklopedia yang tidak monoton namun tetap informatif.

5.2.4 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen visual yang berperan penting dalam menyampaikan informasi secara jelas sekaligus membangun karakter visual sebuah buku. Pada perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality*, pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan karakter target audiens, yaitu anak-anak. Oleh karena itu, digunakan jenis huruf yang memiliki bentuk sederhana, membulat, dan mudah dikenali sehingga memberikan kesan ceria, bersahabat (friendly), komunikatif, serta menyenangkan. Pemilihan tipografi juga bertujuan meningkatkan kenyamanan membaca dan membantu anak memahami informasi yang disajikan melalui kombinasi visual dan teks.

Dalam proses perancangan dilakukan eksplorasi beberapa alternatif jenis huruf yang memiliki karakter playful dan edukatif. Berdasarkan hasil analisis terhadap konsep kreatif *Playful Discovery*, dipilih kombinasi font yang mampu memperkuat identitas visual buku sekaligus menjaga keterbacaan pada setiap halaman.

Alternatif jenis huruf:

1. Alternatif 1
Heading: Luckiest Guy
Body Text: Poppins
2. Alternatif 2
Heading: Baloo 2

Body Text: Nunito

3. Alternatif 3

Heading: Fredoka

Body Text: Quicksand

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap konsep visual yang dikembangkan, dipilih kombinasi Baloo 2 sebagai huruf untuk heading dan subheading, sedangkan Nunito digunakan sebagai body text. Baloo 2 memiliki bentuk huruf yang tebal, membulat, dan ekspresif sehingga mampu menarik perhatian anak-anak serta memperkuat kesan bermain yang menjadi identitas buku. Sementara itu, Nunito dipilih karena memiliki karakter sans serif yang bersih, sederhana, dan tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga memudahkan anak membaca informasi pada setiap halaman. Kombinasi kedua jenis huruf tersebut menghasilkan tampilan visual yang harmonis, edukatif, dan konsisten dengan konsep *Playful Discovery* yang diterapkan pada keseluruhan desain buku.

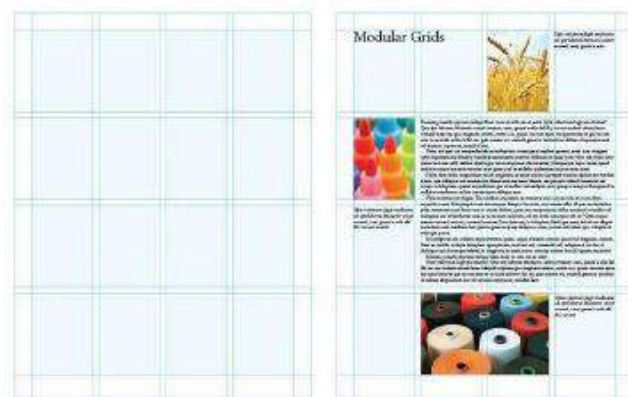
5.2.5 Layout

Layout merupakan elemen visual yang berfungsi untuk mengatur penempatan setiap unsur desain sehingga informasi dapat tersusun secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality*, layout dirancang untuk menciptakan pengalaman membaca yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Penataan setiap halaman mengombinasikan ilustrasi, fotografi, ikon, tipografi, serta elemen *Augmented Reality* (AR) agar informasi dapat disampaikan secara efektif tanpa mengurangi kenyamanan membaca.

Grid yang diterapkan pada karya ini menggunakan grid vertikal sebagai dasar penyusunan tata letak. Penggunaan grid tersebut memberikan fleksibilitas dalam mengombinasikan teks, fotografi, ilustrasi, ikon, serta elemen interaktif seperti gambar yang terhubung dengan fitur *Augmented Reality*. Dengan sistem grid, setiap halaman memiliki struktur yang konsisten namun tetap dinamis sehingga

mampu menampilkan variasi komposisi visual tanpa menghilangkan kesatuan desain.

Selain penggunaan grid, perancangan layout juga memperhatikan pengaturan margin, jarak antar elemen (*spacing*), dan ruang kosong (*white space*) untuk menciptakan kenyamanan visual serta meningkatkan keterbacaan isi buku. Penerapan margin yang proporsional membantu menjaga keseimbangan komposisi pada setiap halaman, sedangkan ruang kosong memberikan jeda visual sehingga audiens lebih mudah memusatkan perhatian pada informasi utama. Susunan layout tersebut menghasilkan tampilan yang bersih, komunikatif, dan sesuai dengan konsep *Playful Discovery*, yaitu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui eksplorasi visual dan interaksi.



Gambar 5. 2 Modular Grid
Sumber: pinimg.com

Modular Grid adalah sistem layout yang membagi halaman menjadi kolom (columns) dan baris (rows) sehingga membentuk banyak kotak atau modul. Setiap modul dapat digunakan untuk menempatkan berbagai elemen desain seperti foto, teks, ilustrasi, tabel, maupun infografis. Dalam teori Suriyanto Rustan (2014) (Layout: Dasar & Penerapannya), Modular Grid digunakan untuk media yang memiliki banyak jenis informasi karena lebih fleksibel dibandingkan grid kolom biasa.

5.2.6 Konten Buku

Konten pada buku interaktif ensiklopedia visual ini dirancang untuk memberikan informasi mengenai permainan tradisional secara menarik, edukatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penyusunan materi dilakukan secara bertahap sehingga pembaca dapat mengenal setiap permainan mulai dari latar belakang hingga manfaat yang diperoleh setelah memainkannya. Penyajian informasi dipadukan dengan fotografi, ilustrasi pendukung, ikon, tipografi yang ramah anak, serta fitur *Augmented Reality* (AR) yang dapat diakses melalui pemindaian gambar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif. Berikut merupakan susunan konten buku:

1. Halaman Sampul dan Pembuka

Bagian awal buku menampilkan identitas buku berupa judul, ilustrasi fotografi permainan tradisional, tagline pelestarian budaya, serta pengenalan fitur *Augmented Reality* melalui AR. Selain itu, ditampilkan nilai-nilai utama permainan tradisional seperti aktif, kerja sama, kreatif, dan warisan budaya sebagai gambaran isi buku.



Gambar 5. 3 Halaman Sampul dan Pembuka
Sumber: Dokumen pribadi

2. Daftar Isi

Daftar isi disusun berdasarkan urutan permainan sehingga memudahkan pembaca menemukan materi yang ingin dipelajari. Setiap permainan memiliki pembagian subbab yang konsisten sehingga mempermudah navigasi selama membaca.

DAFTAR ISI	
PERMAINAN ESELEX	01
PERMAINAN DAKON	02
PERMAINAN GEBEL	03
PERMAINAN CUBAT SULEWS	04
PERMAINAN KOKAS	01
PERMAINAN LUMPUR RABET	02
PERMAINAN PATI-KIJE	03
PERMAINAN KAHAP KAHUNG	04
Daftar isi	
<ul style="list-style-type: none"> 1. Daftar isi 2. Permainan ESELEX 3. Permainan DAKON 4. Permainan GEBEL 5. Permainan CUBAT SULEWS 6. Permainan KOKAS 7. Permainan LUMPUR RABET 8. Permainan PATI-KIJE 9. Permainan KAHAP KAHUNG 	

Gambar 5. 4 Daftar Isi
Sumber: Dokumen pribadi

3. Halaman Interaktif (Opening)

Sebelum memasuki materi utama, buku menghadirkan halaman interaktif berupa pertanyaan seperti "Apakah Kamu Pernah Bermain Ini?". Halaman ini bertujuan membangun rasa ingin tahu dan mengajak anak mengingat pengalaman bermain sebelum mempelajari materi lebih lanjut.



Gambar 5. 5 Halaman Interaktif (Opening)
Sumber: Dokumen pribadi

4. Materi Permainan Tradisional

Materi utama disusun berdasarkan setiap jenis permainan tradisional yang sudah disesuaikan berdasarkan kategori permainan. Setiap permainan memiliki struktur penyajian yang sama sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Dijelaskan kayak filososifi di jelaskan permainan di dapat dari apa.



Gambar 5. 6 Materi Permainan Tradisional
Sumber: Dokumen pribadi

5. Struktur Informasi Setiap Permainan

Setiap permainan memuat beberapa informasi utama, yaitu:

- Asal Usul Permainan, berisi sejarah singkat dan latar belakang permainan.
- Alat yang Digunakan, menjelaskan perlengkapan yang diperlukan.
- Cara Bermain, menjelaskan langkah-langkah permainan secara runtut.
- Filosofi Permainan, menjelaskan nilai budaya dan karakter yang terkandung dalam permainan.
- Manfaat Permainan, menjelaskan manfaat bagi perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial, maupun karakter anak.
- Tahukah Kamu?, berisi fakta menarik untuk menambah wawasan pembaca.



Gambar 5. 7 Struktur Informasi Setiap Permainan
Sumber: Dokumen pribadi

6. Halaman Interaktif Pendukung

Di antara materi permainan terdapat halaman aktivitas seperti "Permainan Apakah Aku?" yang mengajak anak mengenali permainan melalui gambar dan petunjuk. Penyajian ini bertujuan meningkatkan interaksi pembaca sekaligus menguji pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 5. 8 Halaman Interaktif Pendukung
Sumber: Dokumen pribadi

7. Integrasi Augmented Reality (AR)

Sebagai media interaktif, buku dilengkapi dengan Gambar yang menghubungkan pembaca menuju konten *Augmented Reality*. Melalui fitur tersebut, anak dapat melihat visualisasi permainan secara lebih nyata sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mendukung eksplorasi visual sesuai konsep *Playful Discovery*.



Gambar 5. 9 Integrasi Augmented Reality (AR)
Sumber: Dokumen pribadi

8. Halaman Penutup

Bagian akhir buku berisi pesan mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Selain itu, ditampilkan kembali nilai-nilai utama permainan tradisional, yaitu aktif, kerja sama, kreatif, dan warisan budaya, sebagai penegasan tujuan edukatif buku.



Gambar 5. 10 Halaman Penutup
Sumber: Dokumen pribadi

5.2.7 Teknis Buku

Dalam proses perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality*, aspek teknis buku menjadi salah satu pertimbangan penting agar media yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang baik, nyaman digunakan oleh anak-anak, serta mampu mendukung pengalaman belajar yang interaktif. Pemilihan ukuran buku, jenis kertas, teknik cetak, hingga proses finishing disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran visual yang mengutamakan ketahanan, keterbacaan, dan kualitas reproduksi warna. Adapun spesifikasi teknis buku yang digunakan pada perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Ukuran Buku : A4 (21 × 29,7 cm), posisi portrait
2. Sistem Warna : *Full colour*
3. Cover : Hard Cover Laminasi Glosy
4. Jenis Kertas Isi : ART Papper 210 gsm

Pemilihan ukuran A4 bertujuan memberikan ruang yang cukup luas untuk menampilkan fotografi permainan tradisional, ilustrasi, ikon, serta informasi

pendukung tanpa mengurangi kenyamanan membaca. Penyajian visual yang dominan menjadi salah satu karakter utama buku ensiklopedia sehingga ukuran tersebut dinilai mampu mendukung konsep *Playful Discovery* yang menekankan eksplorasi visual secara menyenangkan. Penggunaan sistem cetak *full colour* bertujuan mempertahankan kualitas warna fotografi, ilustrasi, serta elemen grafis sehingga tampilan buku terlihat lebih hidup dan menarik perhatian anak-anak (Risdyaningrum & Aryanto, 2020)

5.2.8 Copywriting

Perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality*, strategi copywriting dirancang menggunakan gaya bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak sebagai target audiens utama. Pemilihan kata dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman anak usia sekolah dasar sehingga informasi mengenai permainan tradisional dapat tersampaikan secara jelas tanpa mengurangi nilai edukatif yang ingin diberikan. Selain itu, penggunaan kalimat persuasif dan interaktif bertujuan membangun rasa ingin tahu serta mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi setiap materi yang disajikan melalui buku maupun fitur *Augmented Reality* (AR). Copywriting pada karya ini disusun berdasarkan konsep kreatif *Playful Discovery*, yaitu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui bahasa yang akrab, ceria, dan mengajak pembaca untuk berpartisipasi secara langsung. Oleh karena itu, dilakukan eksplorasi beberapa alternatif gaya bahasa sebelum menentukan copywriting yang digunakan pada media utama.

Alternatif Copywriting

1. Alternatif 1 (Persuasif dan Ceria)

"Ayo, jelajahi serunya permainan tradisional Indonesia! Temukan cerita, cara bermain, dan manfaatnya. Jangan lupa scan AR untuk melihat permainan menjadi lebih hidup dengan *Augmented Reality*!"

2. Alternatif 2 (Edukatif dan Informatif)

"Tahukah kamu? Setiap permainan tradisional memiliki sejarah, aturan, dan nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Yuk, pelajari dan lestarikan bersama melalui buku interaktif ini."

3. Alternatif 3 (Komunikatif dan Interaktif)

"Pernah mencoba permainan ini? Yuk, cari tahu asal usulnya, pelajari cara bermainnya, lalu rasakan pengalaman bermain yang lebih seru melalui fitur Augmented Reality!"

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap konsep kreatif *Playful Discovery*, dipilih alternatif pertama sebagai gaya copywriting utama pada buku. Gaya bahasa tersebut dinilai paling sesuai karena menggunakan kalimat yang singkat, komunikatif, serta mampu menarik perhatian anak untuk membaca, mengeksplorasi isi buku, dan berinteraksi dengan fitur *Augmented Reality* (AR). Sementara itu, gaya bahasa pada alternatif kedua dan ketiga diterapkan pada beberapa bagian pendukung, seperti informasi "Tahukah Kamu?", halaman pembuka permainan, ajakan untuk memindai AR, serta halaman penutup. Dengan demikian, keseluruhan copywriting mampu menciptakan pengalaman membaca yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan karakter visual buku.

5.2.9 Fotografi

Fotografi pada perancangan ini berfokus pada fotografi dokumenter dan fotografi produk yang bertujuan mendokumentasikan aktivitas permainan tradisional serta bentuk fisik alat permainan sebagai media visual utama dalam buku interaktif ensiklopedia visual berseri. Penggunaan fotografi dokumenter bertujuan menampilkan ekspresi, gerakan, dan interaksi anak ketika memainkan permainan tradisional secara autentik, sedangkan fotografi produk digunakan untuk memperlihatkan detail bentuk, tekstur, dan karakteristik setiap alat permainan agar mudah dikenali oleh pembaca. Pada proses pengambilan gambar aktivitas permainan tradisional, pencahayaan alami (natural lighting) juga dimanfaatkan untuk mempertahankan suasana bermain yang nyata dan memperkuat kesan dokumenter.



Gambar 5. 11 Halaman Penutup
Sumber: Dokumen pribadi

5.2.10 Augmented Reality

Perancangan buku interaktif ensiklopedia visual berseri ini, teknologi *Augmented Reality* (AR) diterapkan sebagai media pendukung untuk meningkatkan pengalaman belajar anak dalam mengenal permainan tradisional. Integrasi AR bertujuan menghubungkan media cetak dengan media digital sehingga penyampaian informasi tidak hanya bergantung pada teks dan gambar statis, tetapi juga menghadirkan visualisasi yang lebih komunikatif dan interaktif.

Teknologi AR memungkinkan pembaca memindai marker yang terdapat pada halaman buku menggunakan kamera smartphone melalui aplikasi AR yang telah disediakan. Setelah proses pemindaian berhasil, sistem akan menampilkan konten digital berupa animasi, video demonstrasi cara bermain, ilustrasi tiga dimensi, maupun informasi tambahan mengenai permainan tradisional yang sedang dipelajari. Dengan demikian, anak tidak hanya membaca penjelasan mengenai permainan, tetapi juga dapat melihat secara langsung proses dan teknik bermain melalui media digital.

Penerapan *Augmented Reality* pada perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik buku, mempermudah anak memahami aturan permainan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Integrasi media cetak dan teknologi digital juga diharapkan mampu meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional sehingga kegiatan belajar tidak hanya berhenti pada proses membaca, tetapi juga mendorong anak untuk mempraktikkan permainan tersebut secara langsung bersama teman-temannya.



Gambar 5. 12 Aplikasi yang Digunakan
Sumber: Big.com

5.2.11 Video Berbasis AI

Video digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality* untuk Anak di Kampung Dolanan Surabaya. Penggunaan video bertujuan untuk memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami mengenai permainan tradisional yang terdapat di dalam buku, terutama pada bagian yang membutuhkan demonstrasi gerakan atau tahapan permainan.

Video dirancang dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) melalui web Google Flow untuk membantu proses pembuatan dan pengembangan visual bergerak. Pemanfaatan AI dapat membantu menghasilkan visual yang sesuai dengan konsep perancangan secara lebih cepat, sehingga proses produksi media dapat dilakukan secara lebih efisien. Video menampilkan informasi mengenai permainan tradisional seperti cara bermain, penggunaan alat, serta suasana permainan secara visual dan sederhana.

Penggunaan video juga disesuaikan dengan karakteristik target audiens, yaitu anak-anak. Penyampaian informasi melalui kombinasi visual, gerakan, dan narasi diharapkan dapat membuat informasi mengenai permainan tradisional menjadi lebih menarik dibandingkan hanya menggunakan teks atau gambar statis. Hal tersebut mendukung konsep *Playful Discovery*, yaitu memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain, eksplorasi visual, dan interaksi. Penggunaan video berbasis AI memiliki beberapa keuntungan dalam mendukung perancangan buku, yaitu:

1. Mempermudah penyampaian informasi, karena cara bermain dapat ditampilkan melalui gerakan dan visual secara langsung.
2. Meningkatkan daya tarik visual, sehingga materi permainan tradisional lebih menarik bagi anak-anak.

3. Mendukung pembelajaran interaktif, karena anak tidak hanya membaca tetapi juga melihat proses permainan.
4. Memperjelas informasi yang sulit dijelaskan melalui gambar, seperti gerakan, urutan permainan, dan cara menggunakan alat.
5. Mempercepat proses produksi, karena AI dapat membantu menghasilkan dan mengembangkan materi visual sesuai konsep yang telah ditentukan.
6. Mendukung konsep *Playful Discovery*, melalui pengalaman belajar yang bersifat visual, eksploratif, dan menyenangkan.
7. Menjadi media pendukung buku, sehingga informasi dalam buku tidak hanya bergantung pada teks dan ilustrasi.
8. Meningkatkan pengalaman pengguna, khususnya ketika video dikombinasikan dengan teknologi *Augmented Reality* pada buku.

5.3 Tahapan Perancangan

Proses perancangan tugas akhir ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media komunikasi visual yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Tahapan tersebut meliputi proses perancangan konsep warna, layout, tipografi, copywriting, ilustrasi, fotografi, serta implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) yang diterapkan pada buku interaktif ensiklopedia visual berseri tentang permainan tradisional. Seluruh proses perancangan disusun berdasarkan hasil analisis SWOT, STP, USP, serta keyword Interaktif, Eksploratif, dan Edukatif, sehingga setiap elemen visual yang dihasilkan mampu mendukung tujuan media sebagai sarana edukasi budaya bagi anak di Kampoeng Dolanan Surabaya.

5.3.1 Warna

Konsep warna pada perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasikan *Augmented Reality* untuk Anak di Kampoeng Dolanan Surabaya disusun berdasarkan teori warna yang dikemukakan oleh Surianto Rustan (2014). Menurut Rustan, warna merupakan salah satu elemen visual yang memiliki fungsi sebagai penyampai pesan, pembangun suasana (mood), penarik perhatian (attention), serta pembentuk identitas visual suatu media. Oleh karena itu, pemilihan warna tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga harus mampu mendukung karakter media dan kebutuhan target audiens.

Berdasarkan hasil analisis SWOT, STP, dan USP, diperoleh keyword Interaktif, Eksploratif, dan Edukatif sebagai dasar konsep visual. Ketiga keyword tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam penggunaan warna-warna cerah (*bright color*) dengan tingkat saturasi yang cukup tinggi untuk membangun kesan aktif, menyenangkan, komunikatif, dan ramah anak. Karakter warna tersebut dipilih karena sesuai dengan dunia anak yang identik dengan rasa ingin tahu, aktivitas bermain, serta proses belajar melalui pengalaman langsung. Implementasi warna berdasarkan Teori Rustan dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5. 6 Implementasi warna berdasarkan Teori Rustan

Warna	Makna Menurut Surianto Rustan	Implementasi pada Perancangan
Biru kode: #2563EB	Kepercayaan, ketenangan, komunikasi	Latar informasi, infografis, navigasi halaman
Hijau kode: #4CAF50	Alam, pertumbuhan, keseimbangan	Tema permainan tradisional, elemen lingkungan
Kuning kode: #fdd502	Ceria, optimis, menarik perhatian	Judul, ikon, highlight informasi
Oranye kode: #fa7900	Semangat, aktif, komunikatif	Tombol AR, elemen interaktif
Merah kode: #e62c30	Energi, penekanan, keberanian	Penanda informasi penting dan elemen aksentuasi
Putih kode: #ffffff	Bersih, sederhana, mudah dibaca	Background halaman dan white space

Warna biru digunakan untuk merepresentasikan rasa percaya, ketenangan, dan proses belajar sehingga mendukung penyampaian informasi pada buku ensiklopedia. Warna hijau melambangkan pertumbuhan, keseimbangan, serta kedekatan dengan lingkungan, sesuai dengan aktivitas permainan tradisional yang banyak dilakukan di ruang terbuka. Warna kuning digunakan sebagai simbol keceriaan, optimisme, dan rasa ingin tahu sehingga mampu menarik perhatian anak terhadap informasi yang disajikan. Warna jingga (oranye) memberikan kesan energik, hangat, dan komunikatif yang mendukung karakter interaktif media.

Sementara itu, warna merah digunakan sebagai warna aksen untuk memberikan penekanan pada informasi penting, meningkatkan fokus visual, serta membangun semangat bermain.

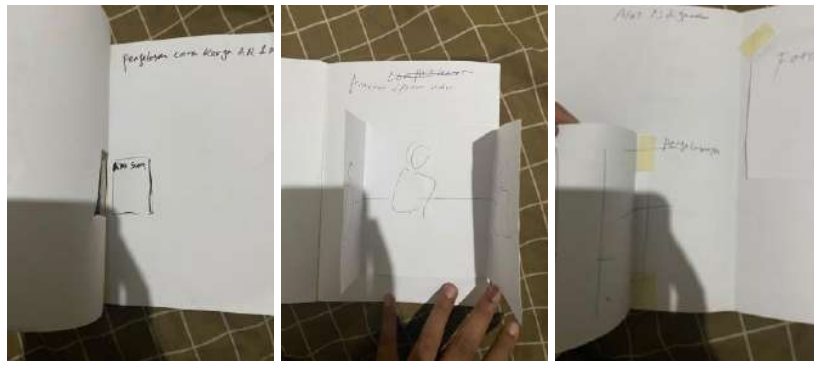
Sebagai penyeimbang, digunakan warna-warna netral seperti putih yang berfungsi menjaga keterbacaan informasi serta memberikan ruang visual (*white space*) agar tampilan halaman tidak terasa padat. Kombinasi warna tersebut diterapkan secara konsisten pada ilustrasi, infografis, ikon, navigasi halaman, hingga antarmuka *Augmented Reality* (AR) sehingga menghasilkan identitas visual yang harmonis dan mudah dikenali oleh anak sebagai target utama perancangan.

Dengan demikian, penerapan warna dalam perancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi media komunikasi visual yang mampu memperkuat karakter interaktif, mendorong proses eksplorasi, serta mendukung fungsi edukatif dari buku interaktif ensiklopedia visual berseri.

5.4 Alternatif Desain

5.4.1 Sketsa

Tahapan sketsa diawali dengan membuat beberapa alternatif komposisi cover, penempatan judul, ilustrasi permainan tradisional, area identitas seri, hingga posisi marker *Augmented Reality* (AR). Setiap alternatif dibuat dengan mempertimbangkan keseimbangan visual, hierarki informasi, keterbacaan tipografi, serta daya tarik bagi anak sebagai target utama media. Selain sketsa cover, proses eksplorasi juga dilakukan pada rancangan layout halaman isi. Beberapa alternatif komposisi dikembangkan untuk menentukan penempatan fotografi, ilustrasi, infografis, teks, ikon, serta elemen interaktif sehingga menghasilkan alur membaca yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami. Hasil eksplorasi sketsa kemudian dievaluasi berdasarkan prinsip desain komunikasi visual, kemudahan navigasi, serta kesesuaian dengan konsep buku interaktif. Alternatif yang paling mampu merepresentasikan karakter permainan tradisional dan mendukung pengalaman belajar anak selanjutnya dipilih untuk dikembangkan ke tahap digital menggunakan perangkat lunak desain grafis.



Gambar 5. 13 Sketsa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar tersebut menunjukkan beberapa alternatif sketsa awal desain cover buku yang dibuat sebagai proses pencarian konsep visual. Eksplorasi dilakukan pada komposisi ilustrasi permainan tradisional, tata letak judul, identitas seri, ruang penempatan logo, serta area marker *Augmented Reality* (AR). Tahapan ini bertujuan memperoleh desain cover yang komunikatif, menarik perhatian anak, dan mampu merepresentasikan karakter buku sebagai media pembelajaran budaya yang interaktif.

5.4.2 Thumbnail

Setelah melalui tahap eksplorasi ide dan pembuatan sketsa secara manual, proses perancangan dilanjutkan ke tahap thumbnail, yaitu proses digitalisasi sketsa menjadi rancangan visual awal menggunakan perangkat lunak desain grafis. Tahapan ini bertujuan untuk menerjemahkan hasil eksplorasi konsep ke dalam bentuk digital sehingga komposisi, proporsi, hierarki visual, dan keterbacaan informasi dapat dievaluasi secara lebih akurat sebelum memasuki tahap finalisasi desain.

Pada tahap ini, setiap alternatif sketsa dikembangkan dengan menerapkan hasil analisis SWOT, STP, USP, serta keyword Interaktif, Eksploratif, dan Edukatif sebagai dasar pengambilan keputusan visual. Proses digitalisasi meliputi penyusunan grid layout, penempatan ilustrasi, fotografi, tipografi, infografis, ikon

navigasi, serta area marker *Augmented Reality* (AR) yang nantinya berfungsi sebagai penghubung antara media cetak dan media digital.

Tahap thumbnail tidak hanya menghasilkan alternatif visual cover, tetapi juga mengembangkan rancangan halaman isi, sistem navigasi buku berseri, serta komposisi elemen interaktif agar keseluruhan tampilan memiliki identitas visual yang konsisten. Setiap alternatif kemudian dibandingkan berdasarkan aspek estetika, keseimbangan komposisi, kemudahan membaca, serta kesesuaian dengan karakter anak sebagai target audiens.

5.4.3 Mockup

Pada perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasikan *Augmented Reality* untuk Anak di Kampoeng Dolanan Surabaya, tahap mockup bertujuan menampilkan visualisasi desain secara realistis sebelum memasuki tahap produksi. Mockup digunakan untuk mengevaluasi tampilan media utama, seperti cover, halaman isi, dan penerapan elemen *Augmented Reality* (AR) sehingga diperoleh gambaran akhir mengenai bentuk, komposisi, dan identitas visual buku.

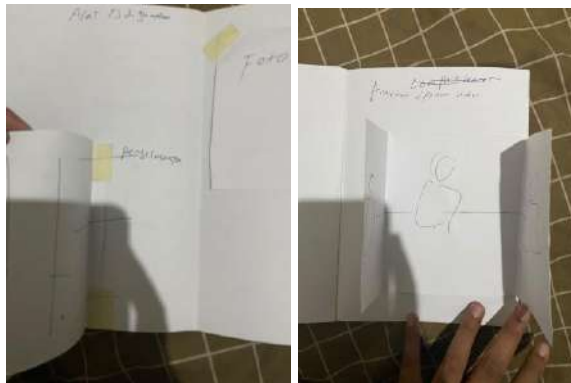


Gambar 5. 14 Mockup
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hasil evaluasi, alternatif desain terpilih selanjutnya digunakan sebagai desain final pada media utama buku interaktif ensiklopedia visual berseri serta diterapkan secara konsisten pada media pendukung.

5.4.4 Prototype

Tahap selanjutnya merupakan pembuatan prototype yang bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi hasil perancangan sebelum memasuki tahap produksi akhir. Prototype dibuat dalam bentuk buku interaktif ensiklopedia visual berseri yang telah dilengkapi dengan fitur *Augmented Reality* (AR) sehingga dapat diuji dari aspek visual, fungsi, interaktivitas, dan kenyamanan penggunaan oleh target audiens. Prototype meliputi media utama berupa buku interaktif serta media pendukung yang telah dirancang. Seluruh hasil prototype kemudian dievaluasi untuk memastikan kesesuaian konsep Interaktif, Eksploratif, dan Edukatif dengan tujuan perancangan. Dokumentasi prototype dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. 15 Prototype
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5.5 Final Desain

Tahap final desain merupakan penyempurnaan dari alternatif desain yang telah melalui proses evaluasi pada tahap thumbnail, mockup, dan prototype. Hasil akhir berupa Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi *Augmented Reality* untuk Anak di Kampoeng Dolanan Surabaya yang dirancang berdasarkan konsep Interaktif, Eksploratif, dan Edukatif. Final desain menampilkan identitas visual yang konsisten melalui penerapan ilustrasi, fotografi, infografis, tipografi, tata letak, serta integrasi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pendukung pembelajaran. Seluruh elemen visual disusun untuk menghasilkan media yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal serta melestarikan permainan tradisional.

Selain memperhatikan aspek visual dan interaktivitas, perancangan juga mempertimbangkan aspek harga jual produk agar buku dapat dipasarkan dengan harga yang terjangkau oleh target audiens. Berdasarkan pertimbangan terhadap bentuk, isi, kualitas cetak, serta fitur interaktif yang terdapat pada buku, kisaran harga jual yang ditetapkan adalah Rp50.000 per buku. Penetapan harga tersebut diharapkan dapat memberikan keseimbangan antara nilai produk dan kemampuan daya beli target audiens, sekaligus membuat buku lebih mudah dijangkau sebagai media edukasi mengenai permainan tradisional Surabaya. Harga tersebut juga menjadi pertimbangan dalam menentukan spesifikasi produksi dan pemilihan material agar kualitas buku tetap sesuai dengan konsep perancangan tanpa meningkatkan biaya produksi secara berlebihan.



Gambar 5. 16 Cover buku
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 5. 17 Daftar isi
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 5. 18 Interaktif
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 5. 19 Penjelasan permainan tradisional
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 5. 20 Penjelasan permainan tradisional
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 5. 21 Cara bermain
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 5. 22 Manfaat permainan
Sumber: Dokumen pribadi

5.6 Media Pendukung

Media pendukung merupakan pengembangan media komunikasi visual yang berfungsi untuk memperkuat penyampaian informasi sekaligus mendukung identitas visual dari buku ensiklopedia permainan tradisional Surabaya. Media yang dirancang meliputi beberapa bentuk, seperti gantungan kunci, stiker, kartu, games tebak kata dan pin. Seluruh media tersebut menggunakan elemen visual yang memiliki keselarasan dengan konsep utama perancangan, sehingga mampu menciptakan tampilan yang konsisten dan memperkuat karakter visual dari buku ensiklopedia permainan tradisional Surabaya.



Gambar 5.27 Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5.28 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5.26 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5.29 Quis gmae
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. 30 Kartu permainan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5.7 Presentasi

Tahap presentasi merupakan proses akhir dalam perancangan setelah seluruh karya dan media pendukung selesai diproduksi. Pada tahap ini, hasil perancangan buku ensiklopedia visual permainan tradisional Surabaya beserta media pendukungnya ditampilkan dalam bentuk *booth pameran*. Booth digunakan sebagai media untuk menyajikan hasil karya secara langsung kepada pengunjung, sehingga pengunjung dapat melihat dan memahami konsep, isi, serta penerapan visual dari perancangan yang telah dibuat. Selain menampilkan buku sebagai karya utama, booth juga dilengkapi dengan berbagai media pendukung yang telah dirancang untuk memperkuat identitas dan konsep keseluruhan perancangan.



Gambar 5. 31 Presentasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perancangan Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi Augmented Reality untuk Anak di Kampung Dolan Surabaya berhasil menghasilkan media edukasi yang menggabungkan informasi permainan tradisional dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Karya ini dirancang menggunakan fotografi, ilustrasi, infografis, layout non-konvensional, serta teknologi *Augmented Reality* (AR) sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, penyajian materi dilakukan secara sistematis melalui pembagian permainan tradisional ke dalam tiga kategori, yaitu gerak fisik, strategi/berpikir, dan sosial/kelompok. Pembagian tersebut memudahkan pembaca memahami karakteristik dan manfaat setiap permainan. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran sekaligus media pelestarian budaya yang mampu meningkatkan minat anak dalam mengenal dan memainkan kembali permainan tradisional di era digital.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pengembangan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambah variasi permainan tradisional dari berbagai daerah agar isi buku menjadi lebih lengkap.
2. Mengembangkan fitur *Augmented Reality* dengan konten yang lebih interaktif, seperti animasi atau permainan edukatif.
3. Mengembangkan buku ke dalam bentuk media digital atau aplikasi agar dapat diakses lebih luas.
4. Melakukan kerja sama dengan sekolah, komunitas budaya, maupun instansi terkait agar buku dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dan pelestarian permainan tradisional.

Dengan adanya pengembangan tersebut, diharapkan buku ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas sebagai media komunikasi visual yang edukatif, interaktif, dan berkontribusi dalam melestarikan permainan tradisional Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Andini, S., Anjarini, T., & Khaq, M. (2022). Ensiklopedia Digital Berbasis HOTS Terintegrasi Karakter pada Materi IPA Kelas 5 SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 605–614. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2258>
- Arigia, M. B., Damayanti, T., & Sani, A. (2016). Infografis Sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 8, 120–133.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jurnalbinadesa>
- Damayanti, S. nur, Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 40–44.
- Dewanti, S., & Ilmi, B. (2022). Pemanfaatan Ensiklopedia Sebagai Penambahan Pengetahuan Pemustaka DI Perpustakaan Daerah Kabupaten Wonosobo. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, (2), 169–178. <https://doi.org/10.17977/um008vi12017p001>
- Fadeellah, M., #1, R., Ariani, R., #2, S., & Hambali, Y. A. (2025). *Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Permainan Tradisional Menggunakan Metode User Experience Design Thinking Dan Teknik Visualisasi Untuk Mengedukasi Anak Sekolah Dasar* (Vol. 8, Number 1).
- Felita, I., Dan, C., & Hartono, S. (2020). Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya. In *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR: VIII* (Number 1).
- Handayani, M., Raini, Y., Nurzaelani, M. M., Ibn, U., Bogor, K., Sholeh, J., Km, I., Badak, K., Bogor, K., & Barat, J. (2024). ENSIKLOPEDIA DALAM PENGEMBANGAN LITERASI DAN PEMECAHAN MASALAH DI SEKOLAH. In *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* (Vol. 4, Number 1).
- Hanis, F., Putra, R., Tri, R., Pranata, H., & Cholagi, F. F. (2025). Penerapan Cognitive Load Theory Dalam Pengelolaan Konten Edukasi Digital Di Instagram PPSDM ANRI. *Journal Media Public Relations*, 5(1), 183–193.
- Herlan, M., & Devi Triana, D. (2019). Hubungan Beban Kognitif dan Kapasitas Memori Kerja pada Tes Sistem Regulasi Manusia. *FKIP UNMA*, 1212–1221.
- Mutiah, I., & Silalahi, B. R. (2021). PENGEMBANGAN BUKU GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS iNARASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGRI 106836 LIMAU MANIS. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1, 221–228.

- Prakarsa, M. A. W., & Mulya, R. D. (2025). Narasi Visual dalam Jurnalisme Peran Fotografi dalam Mengkontruksi Opini Publik. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 4300–4312.
- Rachman, F., Satria, A., Ziko, F. R., Andri, P., Ahmad, N., Jovana, R. G., Aditya, G., & Sakinah, M. A. (2024). Festival permainan tradisional untuk meningkatkan kesrifan lokal di provinsi lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu (ABDI KE UNGU) Universitas Aisyah Pringsewu*, 144–149.
- Rafly, M. E., Hartono, R., & Masitoh, F. (2024). ANALISIS HUBUNGAN KEPADATAN BANGUNAN DAN RUANG TERBUKA HIJAU DENGAN HUMIDEX DI SEBAGIAN SURABAYA TIMUR MENGGUNAKAN CITRA SENTINEL-2 DAN LANDSAT. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(12), 3. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i12.2024.3>
- Ramadhan, F., Amin, M. H., Putra, H., Mansuri, & Kosaman, R. W. (2023). Aplikasi Lomba Game Online Hari Kemerdekaan. *Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer (JUPITER)*, 9, 70–79.
- Risdyaningrum, M., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Ensiklopedia Selamatkan Bumi Dari Pencemaran Untuk Anak Usia 5-13 Tahun. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Number 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Romadhon, M. S. (2025). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi Bahan Ajar yang Relevan pada Jenjang Pendidikan Dasar. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Madrasah*, 2(3), 167–173. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jimad/index>
- Saho, M. N., Hermawan, B. M., Haki, M. A., & Arifin, R. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Berbasis Web Dalam Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Rekayasa Proses Dan Industri Terapan*, 4(1), 31–41. <https://doi.org/10.59061/repit.v4i1.1355>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 1, 163–218. <http://www.erickazof.com/apa-itu->
- Septiani, Y. (2022). Efektivitas audiovisual berbantuan QR-Code dalam pembelajaran teks eksplanasi di SMKN 1 Simpang Rimba. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.
- Setiawan, F. (2019). *Budaya Visual Nusantara dalam Dimensi Baru*.
- Setyo Kurniawati, L., Fitriyah, N. Q., Fitriyah, B. S. R., Fitriyah, A. A., & Fitriyah, C. U. P. (2025). Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Pengenalan Anggota Keluarga Pada Anak: Studi Kasus Penggunaan Buku Interaktif. *Jurnal Teknik*, 23(1), 111–119. <https://doi.org/10.37031/jt.v23i1.622>
- Siskarinjani, jayadi, & arus, mauri, arpin. (2025). *Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kegiatan Fisik dan Kognitif Pada Remaja*. https://doi.org/10.4567/prosiding_pengabdianmasyarakat.v4i1.2983
- Sudaryanti, Prayitno, Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan

- Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125.
<https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>
- Verawati, L., Formen, A., Utanto, Y., & Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini, P. (2020). *Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak*.
- Waldo, K., Iqroni, D., Suhartini, S., & Anjanika, Y. (2025). *PERMAINAN TRADISIONAL* (M. Hidayat, Ed.). UNJA Publisher. www.unjapublisher.unja.ac.id
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Widyatmojo, K. D., Hudah, M., & Widyatmoko, F. A. (2025). Peran Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Takbenda: Studi Eksploratif di Kota Semarang. *Jendela Olahraga*, 10(4), 457–465.
<https://doi.org/10.26877/jo.v10i4.23542>
- Yoga, P. G. S. K. D. (2024). Visualisasi modern sebagai strategi dalam pengenalan budaya di era globalisasi kepada gen z. *SEGARA WIDYA Jurnal Penelitian Seni*, 12, 135–141.