

---

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN *MAPLALIAN DEDUPLAK* & MEDIA  
PENDUKUNG OLEH DINAS KEBUDAYAAN PEMERINTAH KOTA DENPASAR  
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL BALI**

**I Made Pradipta Nugraha  
Ida Bagus Ketut Trinawindu  
Cokorda Alit Artawan**

Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah Telp. 0361-227316 Fax. 0361-236100  
e-mail: imadepradiptanugraha@gmail.com

**Abstrak**

Permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana dengan tujuan membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik dan menyenangkan, sambil bermain dapat memetik pelajaran. *Deduplak* adalah salah satu permainan tradisional Bali yang menuntut keterampilan bergerak disertai dengan menjaga keseimbangan tubuh. Suasana bermain *Deduplak* merangsang semangat, ambisi dan emosi. Keselamatan dan kesuksesan sangat dipengaruhi oleh semangat berkompetisi, terampil, kerjasama, dan mampu mengendalikan diri. Namun, permainan tradisional sebagai salah satu aktivitas yang seharusnya melekat dengan identitas anak-anak, dan bermanfaat untuk menanamkan ajaran moral sudah semakin ditinggalkan. Oleh karena itu, perlu untuk dilakukan pengenalan kembali permainan tradisional melalui media yang dapat menarik perhatian anak. Buku panduan permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan petunjuk dan langkah langkah dalam bermain, sekaligus sebagai upaya pelestarian permainan tradisional. Permainan tradisional *Deduplak* juga sangat penting untuk dilestarikan karena memiliki nilai-nilai moral seperti sportifitas, kerjasama dan kebersamaan. Melihat fenomena ini maka penulis memberikan solusi untuk membantu upaya pelestarian *Plalian Deduplak* dengan menciptakan buku panduan *Maplalian Deduplak* & media pendukung yang edukatif dan menarik. Dalam perancangan buku panduan ini menggunakan bidang ilmu desain komunikasi visual yang bersifat multidimensi. Terciptanya buku panduan ini agar permainan tradisional *deduplak* dapat kembali lestari dan merangsang anak-anak lebih tertarik dengan permainan tradisional.

**Kata Kunci :** Permainan tradisional, *Deduplak*, Pelestarian

**Abstract**

Traditional games are simple games that have a purpose to create and develop character through fun and attractive method; in addition, at the same time, playing games give lesson for the players. *Deduplak* is one of traditional games in Bali that requires moving skill accompanied by maintaining body balance. The atmosphere of playing *Deduplak* stimulates enthusiasm, ambition and emotion. The safety and success of playing the game are greatly influenced by the spirit of competition, skill, cooperation, and being able to control yourself. However, the traditional games as one of the activities that should be attached to children's identities, and are also useful to implement moral value were increasingly being abandoned. Therefore, it was necessary to re-introduce traditional games through media that could attract children's attention. Traditional game manuals could be used as a medium to provide instructions and steps in playing, as well as an effort to preserve traditional games. *Deduplak* as a traditional game is also very important to be preserved because it has moral values such as sportsmanship, cooperation and togetherness. Looking carefully at this phenomenon, the author provided a solution to help the conservation efforts of *Plalian Deduplak* by creating a guidebook for *Maplalian Deduplak* & an educational and interesting supporting media. In designing this guidebook, the author used multidimensional visual communication design fields. The creation of this guidebook was purposed to stimulate children to be more interested in traditional games so that *Deduplak* as a traditional game could be sustainable.

**Keywords :** Traditional games, *Deduplak*, Preservation

---

---

## PENDAHULUAN

Buku Panduan adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, atau model pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik dalam menjalankan tugas pokok dan fungsi sebagai pendidik. (Permendiknas, 2008:2) Buku panduan dibuat sesuai dengan tujuan untuk memudahkan seseorang atau kelompok dalam melakukan kegiatan. Ada berbagai macam buku panduan yang digunakan dalam masyarakat, salah satunya buku panduan permainan. Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi lingkungan masyarakatnya. Tujuan permainan adalah untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan, tidak merasa dibebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu, untuk memudahkan dalam melakukan permainan, maka diperlukan buku panduan permainan yang dapat memberikan petunjuk dan langkah langkah dalam bermain, terutama terkait dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah aktivitas budaya yang rekreatif untuk bersenang-senang gunanya untuk memenuhi kebutuhan manusia yang terdiri dari gerak seni sosial dan budaya. (Taro, wawancara 2 Maret 2019). Namun ratusan jenis permainan anak-anak tradisional yang berasal dari sembilan kabupaten/kota di Pulau Dewata hampir punah, tinggal belasan permainan. Bahkan, sebagian anak-anak pun lupa dan tak tahu lagi nama permainannya sekaligus cara bermainnya. Beberapa anak mengaku jarang bermain dengan teman-temannya maupun bermain di rumah bersama orang tuanya. Hal ini disebabkan oleh perkembangan iptek yang pesat, anak-anak cenderung menggunakan teknologi yang ada seperti video games yang bisa dimainkan dari smartphone, play station dan melalui internet. Mereka sepertinya lebih asik

bermain alat tersebut, tidak lagi berinteraksi dengan lingkungan dengan teman sesamanya. Mereka hanya terfokus untuk menang mengumpat kalau kalah (Wawancara Made Taro, 2 Maret 2019).

Padahal dalam setiap permainan tradisional Bali seperti permainan; *meong-meongan*, *deduplak*, *goak maling pitik*, *ngengkebang batu*, dan permainan tradisional lainnya, mengandung nilai-nilai moral yang penting untuk pembelajaran yaitu nilai kejujuran, disiplin, kebersamaan, tanggung jawab, percaya diri, dan lain sebagainya. Dalam beberapa permainan tradisional (*plalianan*) perlu kreativitas, seperti permainan *Deduplak*. *Deduplak* adalah permainan berlari atau berjalan menggunakan potongan batok kelapa. Permainan ini disebut *Deduplak* berasal dari tiruan bunyi "plak". Bunyi itu lahir karena hentakan tempurung kelapa yang digunakan sebagai alas kaki (Taro, 2015:21). Cara memainkan pun sangat sederhana, alat peraga dikaitkan pada jempol kaki layaknya ketika memakai sandal jepit. Kemudian kedua tangan memegang tali seirama menariknya ketika kaki melangkah. Meski sederhana, dalam memainkan diperlukan keseimbangan tubuh, selain itu dibutuhkan kekompakan gerak tangan dan kaki untuk bisa berjalan dengan seimbang. Semula permainan *deduplak* dimainkan oleh anak-anak, semata-mata sebagai permainan, tetapi kini berkembang menjadi perlombaan. Selain itu, permainan *deduplak* juga mengalami perkembangan pada alatnya, yang awalnya dari tempurung batok kelapa, sekarang dikembangkan dengan menggunakan tempurung kayu jempinis. Suasana bermain *Deduplak* merangsang semangat berkompetisi dan menjunjung tinggi nilai sportifitas. Nilai moral inilah yang berpengaruh dalam membentuk karakter anak. Selain itu, permainan *deduplak* juga sangat penting untuk dilestarikan karena merupakan salah satu aktivitas budaya.

Permasalahannya adalah bahwa satu-satunya aktivitas yang seharusnya

---

melekat dengan identitas anak-anak, dan bermanfaat untuk menanamkan ajaran moral sudah semakin ditinggalkan.

Melihat hal ini pemerintah kota Denpasar melalui Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dibawah naungan Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar telah melakukan upaya pelestarian *plalian* (permainan tradisional Bali). Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar, telah melakukan salah satu upaya pelestarian melalui kegiatan workshop “Permainan Tradisional Bali” yang melibatkan siswa/siswi Se-Kota Denpasar mulai tingkat SD, SMP dan SMA/SMK. Termasuk ikut didalamnya para Kader Pelestari Budaya (KPB) Kota Denpasar dan Pasraman Yasa Pakerti. Dalam acara workshop menghadirkan pakar sekaligus praktisi permainan tradisional Bali I Made Taro (kebudayaan.denpasarkota.go.id).

Walaupun telah dilakukan upaya pelestarian dengan diadakan workshop tentang permainan tradisional oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar, namun belum dapat menarik minat anak. Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar masih membutuhkan media-media yang menarik untuk mendukung upaya pelestarian *plalian* (permainan tradisional Bali) agar tidak punah, khususnya *Maplalianan Deduplak*.

Melihat fenomena ini maka penulis ingin memberikan solusi untuk membuat buku panduan *maplalian deduplak* dengan ilustrasi gaya visual kartun. Diharapkan dengan penggunaan gaya visual ini dapat menarik minat pembaca. Target pembaca yang disasar dalam perancangan buku panduan *maplalian deduplak* adalah anak minimal dengan segmentasi usia 11 tahun keatas. Orang tua juga perlu mendampingi agar pesan-pesan positif dalam buku panduan *maplalian deduplak* ini dapat tersampaikan dengan baik dan dapat membangun interaksi serta kebersamaan antara anak dengan orang tua. Selain itu, buku ini juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang memiliki pengetahuan tentang unsur budaya lokal Bali. Dalam perancangan buku panduan ini menggunakan bidang ilmu desain

komunikasi visual yang bersifat multidimensi. Multidimensi berarti dapat digunakan pada bidang ilmu apapun yang membutuhkannya. Penerapan ilmu komunikasi visual itu pun tidak lepas dari kriteria desain dan unsur-unsur visualnya, seperti ilustrasi, teks, tipografi, warna, ukuran, dan teknik cetak. Buku panduan ini juga akan dibuat dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Bali dengan tujuan melestarikan permainan tradisional sekaligus membudayakan penggunaan bahasa Bali pada anak. Oleh karena itu, dengan perancangan buku panduan *Maplalian Deduplak* diharapkan mampu membantu Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar dalam upaya pelestarian *Maplalian Deduplak* agar budaya Bali tidak punah.

## METODE PERANCANGAN

Metode analisis data dalam perancangan ini berjenis analisis kualitatif yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti (Raharja, dkk, 2009: 57). Sumber data yang utama dalam penelitian kualitatif adalah kata - kata atau tindakan.

Adapun analisis data yang dilakukan dimulai dengan mencari keberadaan buku panduan pada beberapa toko buku, kemudian menganalisis data contoh fisik dari buku panduan yang sudah ada baik dari segi ukuran maupun isi buku yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan buku panduan, serta menganalisis data hasil wawancara dan observasi tentang *Maplalian Deduplak* yang akan dijadikan konten dalam perancangan buku panduan *Maplalian Deduplak*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Depdiknas (2008:6-7) memaparkan bahwa menurut Permendiknas No 2/2008 buku panduan pendidikan adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, atau model pembelajaran yang

digunakan oleh para pendidik dalam menjalankan tugas pokok dan fungsi sebagai pendidik. Dalam pengertian yang lebih luas, buku panduan pendidikan adalah buku yang meteri atau isinya dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja pendidik dan/atau tenaga kependidikan.

Saat ini buku panduan dibuat dan digunakan oleh masyarakat hampir diseluruh dunia termasuk Indonesia, sebagai buku yang menyajikan informasi untuk memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

### 1. Fungsi dan Peranan Buku Panduan Dalam Kehidupan Sosial

Buku panduan memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam kehidupan sosial seperti :

- a. Buku panduan dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif karena memuat informasi berupa petunjuk-petunjuk yang dijabarkan secara singkat dan mudah dipahami.
- b. Untuk mengatasi suatu masalah. Di buku petunjuk atau manual biasanya terdapat bagian *Trouble Shooting*, yang berisi petunjuk-petunjuk singkat untuk mengatasi suatu masalah didalam pemakaian.
- c. Mengetahui dan mengoptimalkan fungsi-fungsi dan fitur dari suatu alat. Dengan membaca buku petunjuk, semua fungsi pada peralatan dapat kita manfaatkan, sehingga kita tahu keistimewaan dari peralatan yang kita beli.
- d. Menghindari resiko kecelakaan. Karena peralatan akan berfungsi dengan sempurna jika cara pemakaiannya benar.
- e. Mendapatkan manfaat yang maksimal dari peralatan tersebut. Dengan membaca buku penggunaan, peralatan akan memberikan manfaat yang optimal untuk kebutuhan hidup kita. (<http://fadli->

[muhammad26.blogspot.com/2016/11/manfaat-membaca-buku-panduan.html](http://muhammad26.blogspot.com/2016/11/manfaat-membaca-buku-panduan.html) diakses tanggal 24/04/2019).

### 2. Bentuk dan Jenis Buku Panduan

Adapun jenis-jenis buku panduan berdasarkan dibedakan berdasarkan fungsinya yaitu *handbook* (buku pegangan) dan *manual book*.

#### a. Handbook

Buku Pegangan atau *Handbook* adalah jenis buku rujukan yang berisi ikhtisar pokok bahasan atau subjek tertentu mengenai suatu ilmu pengetahuan yang digunakan untuk petunjuk dalam penerapan praktiknya atau dalam memberikan pelajaran (mengajar). Contoh *handbook* atau buku pegangan atau buku panduan, misalnya Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Desa. (<https://ilmu-pendidikan.net/pustaka/buku> diakses tanggal 24/04/2019).

#### b. Manual book

Buku Pedoman atau *Manual Book* ini merupakan buku rujukan yang berisi informasi cara melakukan sesuatu kegiatan juga petunjuk praktis mengenai suatu jenis pekerjaan serta cara kerja suatu alat atau perangkat tertentu. (<https://ilmu-pendidikan.net/pustaka/buku> diakses tanggal 24/04/2019).

Dalam perancangan buku panduan *Maplalian Deduplak* ini menggunakan jenis buku panduan *hand book*.

### 3. Basis Media Buku Panduan

Pada perancangan buku panduan *maplalian deduplak* ini menggunakan basis media berupa media cetak. Media cetak dipilih karena sangat mendukung penyampaian pesan, tata cara *maplalian deduplak* secara visual maupun lisan yang nantinya diharapkan mampu menambah minat baca seseorang dan pesan-pesan positif yang terdapat pada buku panduan dapat tersampaikan.

#### 4. Tinjauan Buku Panduan yang akan Dirancang

Tinjauan buku panduan yang akan dirancang yaitu dapat dilihat sebagai berikut :

##### a. Tinjauan Dari Segi Ide

Penulis melihat kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional Bali khususnya *deduplak*. Dalam permainan *deduplak* terdapat nilai - nilai moral positif yang baik untuk perkembangan karakter anak. Selain itu *deduplak* juga, sehingga perlu dilestarikan agar warisan budaya Bali tidak punah.

##### b. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

*Deduplak* merupakan salah satu permainan tradisional yang tidak semua orang pada saat ini mengetahuinya. Permainan *deduplak* perlu untuk dilestarikan karena permainan *deduplak* merupakan bagian dari sejarah permainan tradisional Bali dan juga memiliki dasar filosofis dari nilai-nilai moral yang baik untuk perkembangan karakter anak. Dari segi fisik, untuk kesehatan jasmani, melatih motorik keseimbangan anak. Dari segi sosial untuk menumbuhkan rasa solidaritas dan kebersamaan. Dari segi budaya, memunculkan semangat anak untuk mencapai sebuah hasil, rasa percaya diri, jujur, disiplin, pergaulan dan sportifitas (Wawancara Made Taro, 02/03/2019).

##### c. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Membaca buku panduan merupakan hal yang dapat mengembangkan imajinasi yang bebas dan kreatif. Kerena orang yang awalnya tidak bisa atau tidak tahu bagaimana cara membuat atau melakukan sesuatu dengan membaca buku panduan mereka bisa melakukan hal tersebut bahkan melebihi apa yang ada di buku panduan tersebut, itu di akibatkan dari sisi kreatifitas yang timbul pada diri pembaca.

##### d. Tinjauan Fungsi Buku Panduan Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Buku panduan dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang

efektif karena memuat informasi berupa petunjuk-petunjuk yang dijabarkan secara singkat dan mudah dipahami. Selain itu dalam buku panduan juga disertakan dengan ilustrasi sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh audiens.

(<http://fadli-muhammad26.blogspot.com/manfaat-membaca-buku-panduan.html> diakses tanggal 24/04/2019).

#### 5. Konsep Perancangan

Konsep kreatif merupakan hal yang sangat penting dalam proses perancangan komunikasi visual. Konsep diperlukan agar media yang dirancang berfungsi baik serta memenuhi kriteria desain dan menjadi landasan dalam perancangan agar sesuai tujuan awal.

Konsep yang digunakan pada buku panduan *maplalian deduplak* adalah *fun* dan edukatif. *Fun* adalah kegembiraan, kesenangan, senda-gurau ([kamuskbbi.id](http://kamuskbbi.id)) dan edukatif adalah suatu kondisi yang memberikan pengetahuan, pemahaman dan pengajaran

([definisisenurutparaahli.com/pengertian-edukatif](http://definisisenurutparaahli.com/pengertian-edukatif) diakses pada tanggal 14/5/2019) *Penggunaan* konsep ini dengan tujuan agar dapat lebih menarik minat anak dan tetap dapat mengedukasi. Konsep *fun* dipilih karena *maplalian deduplak* merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk bersenang-senang. Selain itu pemilihan konsep *fun* karena sasaran dari buku panduan ini adalah anak-anak yang identik dengan dunia bermain. Konsep edukatif dipilih karena buku ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang permainan *deduplak* pada anak dengan segmentasi usia 11 tahun keatas. Orang tua juga perlu mendampingi agar pesan-pesan positif dalam buku panduan *maplalian deduplak* ini dapat tersampaikan dengan baik dan dapat membangun interaksi serta kebersamaan antara anak dengan orang tua. Selain itu, buku ini juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang memiliki pengetahuan tentang unsur budaya lokal Bali. Lalu dari pemilihan konsep *fun* dan edukatif telah diperhitungkan

sebelumnya akan dibuat seperti apa, dengan menggunakan prinsip desain dan kriteria desain agar menghasilkan sebuah konsep yang kuat dari semua elemen memiliki hubungan yang saling mengikat antara desain dan konsep.

### 6. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan buku panduan *maplalian deduplak* adalah sebagai salah satu upaya melestarikan *maplalian deduplak* dan meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional Bali. Selain itu buku panduan *maplalian deduplak* dapat dijadikan sebagai bahan bacaan yang memiliki unsur budaya Bali. Buku panduan *maplalian deduplak* juga dibuat dalam 2 bahasa yaitu Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia, dengan tampilan menarik dipadukan ilustrasi yang disesuaikan dengan konsep perancangan agar dapat meningkatkan minat baca anak, serta pesan-pesan yang terdapat dalam buku panduan *maplalian deduplak* mudah dipahami oleh pembaca.

### 7. Target Audience

Target pembaca yang disasar dalam perancangan buku panduan *maplalian deduplak* adalah anak minimal dengan segmentasi usia 11 tahun keatas. Orang tua juga perlu mendampingi agar pesan-pesan positif dalam buku panduan *maplalian deduplak* ini dapat tersampaikan dengan baik dan dapat membangun interaksi serta kebersamaan antara anak dengan orang tua. Selain itu, buku ini juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang memiliki pengetahuan tentang unsur budaya lokal Bali.

Dari perancangan buku panduan *maplalian deduplak* diharapkan juga agar anak semakin mengenal dan tertarik untuk bermain *deduplak* serta permainan tradisional Bali lainnya agar permainan tradisional Bali tidak punah.

Media utama yang akan dirancang nantinya adalah sebuah buku panduan dengan media pendukung, untuk membuat tampilan media utama buku *panduan maplalian* menjadi lebih menarik dan edukatif. Sehingga diharapkan menambah minat baca

seseorang dan tertarik pada untuk bermain *deduplak*.

### 8. Isi dan Tema Buku Panduan

Didalam buku panduan *maplalian deduplak* berisi tentang sejarah, perkembangan, manfaat, lagu iringan, cara membuat dan cara bermain *deduplak*. Tema yang digunakan pada buku panduan *maplalian deduplak* adalah tema dengan latar pulau Bali tempo dulu dan latar suasana kota Denpasar kini. Pemilihan latar ini disesuaikan karena dalam buku panduan akan menjelaskan sejarah dan perkembangan *maplalian deduplak*. Tema ini dikombinasikan dengan konsep yang akan diterapkan yaitu *fun* dan edukatif, sehingga tampilan buku panduan yang dibuat nantinya akan menarik dan tetap dapat menyampaikan pesan-pesan positif yang terkandung dalam buku panduan ini.

### 9. Gaya Visual Grafis

Penentuan gaya visual berguna untuk merancang ilustrasi yang akan digunakan sebagai pemandu visual pada buku panduan. Pada perancangan buku panduan *maplalian deduplak* menggunakan gaya visual kartun. Gaya visual kartun dirasa sesuai diterapkan dalam perancangan buku panduan *maplalian deduplak* karena sesuai dengan target *audiens* dengan segmentasi usia 11 tahun keatas. Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi dan simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor, masyarakat seneng menyebut istilah kartun pada film animasi dua dimensi yang bersifat lucu. (Janottama & Putraka. 2017:28).

Penggunaan gaya visual kartun ini diharapkan mampu membuat tampilan buku panduan *maplalian deduplak* menjadi lebih menarik serta dapat meningkatkan minat baca anak-anak.

### 10. Tone Warna

Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna dapat membantu menciptakan *mood* dan

membuat teks lebih berbicara (Supriyono, 2010:70).

Berdasarkan penjelasan diatas maka *tone* warna yang akan diterapkan pada media buku panduan *maplalian deduplak* akan menggunakan warna sebagai representasi alam. Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. (Dharsono, 2007: 76). Hal ini bertujuan agar tidak terjadi salah penafsiran pada ilustrasi, karena ilustrasi yang akan memandu langkah-langkah kegiatan pada buku panduan ini.

### 11. Tipografi

Jenis huruf *sans serif* merupakan bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan lebih mudah dibaca dan sifat huruf ini kurang formal. Huruf *sans serif* yang digunakan adalah *smarkids* pada *headline* sedangkan pada isi buku menggunakan huruf *comic sans ms*, kedua huruf ini dipilih karena huruf ini dirasa dapat mewakili karakter anak.

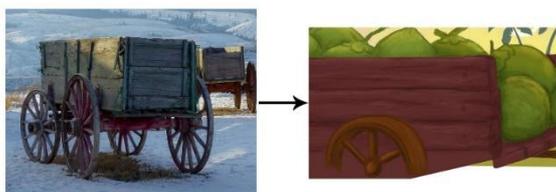
### 12. Penjaringan Ide

Penjaringan ide dilakukan dengan cara mencari referensi mengenai karakter tokoh-tokoh, flora, fauna pada cerita dan juga latar yang akan digunakan pada buku panduan ini.

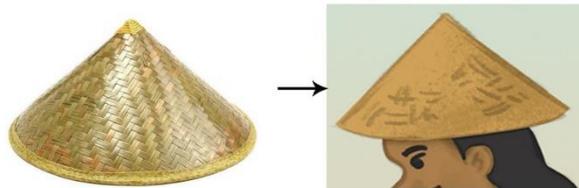
### 15. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Penjaringan ide karakter dirancang dengan referensi dari buku “Dari Tok Pitu Sampai Tok Lait Kancing” yang ditulis oleh Made Taro. Perancangan karakter menggunakan gaya visual kartun agar ilustrasi terlihat lebih menarik minat pembaca sesuai segmentasi usia target *audience*.

### 13. Studi Visual Unsur Properti



Gambar 1. Gerobak Kayu  
(Sumber : Ade Pradipta & Google Image, 2019)



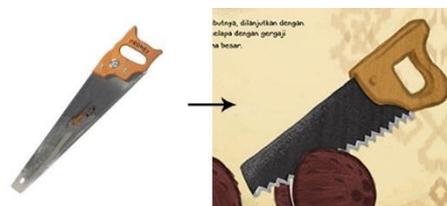
Gambar 2. Topi Petani  
(Sumber : Ade Pradipta & Google Image, 2019)



Gambar 3. Udeng  
(Sumber : Ade Pradipta & Google Image, 2019)



Gambar 4. Keranjang Bambu  
(Sumber : Ade Pradipta & Google Image, 2019)



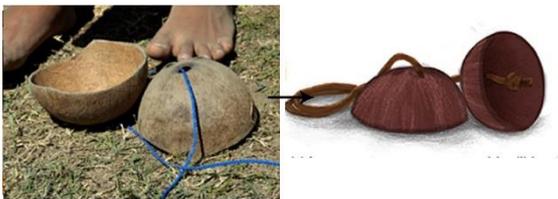
Gambar 5. Gergaji  
(Sumber : Ade Pradipta & Google Image, 2019)



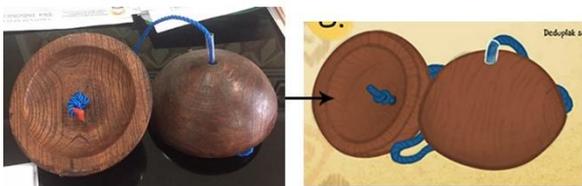
Gambar 6. Kamen  
(Sumber : Ade Pradipta & Google Image, 2019)



Gambar 7. Rindik  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)



Gambar 8. Deduplak  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

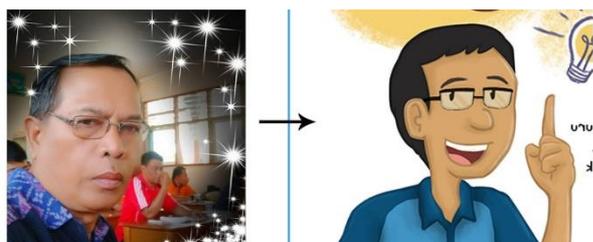


Gambar 9. Deduplak dari Kayu Jempinis  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

#### 14. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung



Gambar 10. Karakter Anak-anak  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)



Gambar 11. Wayan Sudarma  
(Sumber : Facebook Wayan Sudarma & Ade Pradipta , 2019)



Gambar 12. Made Taro  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

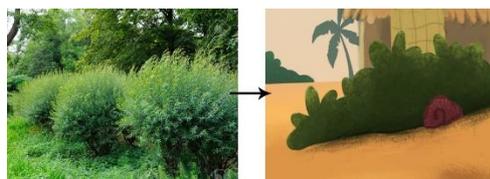
#### 15. Studi Visual dan Fauna



Gambar 13. Pohon Pisang  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

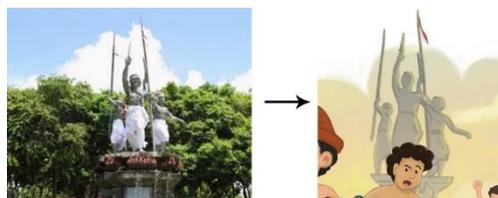


Gambar 14. Pohon Kelapa  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)



Gambar 15. Semak-semak liar  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

#### 16. Studi Visual Unsur Bangunan



Gambar 16. Patung Puputan Badung  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)



Gambar 17. Sekolah Dasar  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

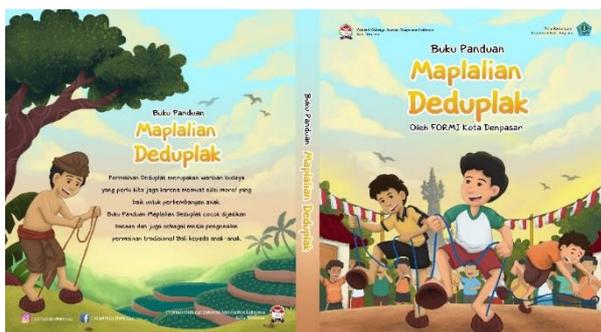


Gambar 18. Monumen Bajra Sandhi  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)



Gambar 19. Tukad Bindu  
(Sumber : Google image & Ade Pradipta , 2019)

## 16. Layout Sampul Depan dan Belakang Buku Panduan



Gambar 20. Sampul Belakang dan Sampul Depan  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

## 17. Desain Final Buku Panduan



Gambar 21. Desain Buku Final  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

## 18. Media Pendukung

Media pendukung ini dibuat untuk menarik minat target audience terhadap buku panduan *maplalian deduplak*. Media pendukung yang akan dirancang yaitu iklan TV, iklan Instagram, roll banner, iklan Facebook dan katalog karya.

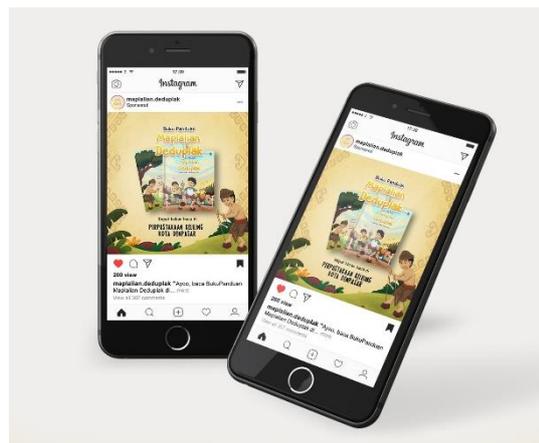
## 19. Iklan TV



Gambar 22. Iklan TV  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

Iklan TV ini dirancang agar dapat mengenalkan buku panduan *maplalian deduplak* di stasiun televisi dalam bentuk video *motion graphic* yang akan ditayangkan di stasiun televisi lokal Bali.

## 20. Iklan Instagram



Gambar 23. Iklan Instagram  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

*Motion Graphic* ini dirancang agar gambar ilustrasi tidak flat atau datar. Fungsi dari *motion graphic* ini bertujuan untuk menggerakkan gambar yang telah ada seperti animasi yang sederhana, dan memberikan kesan berbeda dari gambar yang diam saja, kemudian dijadikan bergerak hampir sesuai dengan aslinya. Setelah selesai karya ini akan di *upload* menggunakan *smartphone* menuju media sosial yaitu Instagram.

## 21. Roll Banner



Gambar 24. Roll Banner  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

Perancangan media pendukung *roll banner* akan digunakan untuk secara langsung dilapangan. *Roll banner* ini akan ditempatkan dekat dengan mobil perpustakaan keliling Kota Denpasar untuk mempromosikan buku panduan *maplalian deduplak* pada masyarakat Kota Denpasar. *Roll banner* juga lebih kuat dan *simple* karena saat tidak digunakan bisa gulung.

## 22. Iklan Facebook



Gambar 25. Iklan Facebook  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

Iklan *Facebook* ini dirancang agar gambar ilustrasi tidak flat saja alias datar, fungsi dari *motion graphic* ini bertujuan untuk menggerakkan gambar yang telah ada seperti animasi yang sederhana, dan memberikan kesan berbeda dari gambar yang diam saja, kemudian dijadikan bergerak hampir sesuai dengan aslinya. Setelah selesai karya ini akan di *upload* menggunakan *handphone* menuju media sosial yaitu *Facebook*.

## 23. Katalog Karya



Gambar 26. Katalog Karya  
(Sumber : Ade Pradipta , 2019)

Katalog ini berisikan desain terpilih dari media utama yakni Buku Panduan *Maplalian Deduplak* dan media pendukung seperti iklan TV, roll banner, iklan Facebook, iklan Instagram, dan Katalog Karya. Menggunakan bahan artpaper 260gram dan menggunakan teknik digital print.

## PENUTUP

Berdasarkan seluruh pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Buku panduan sebagai salah satu media komunikasi visual yang identik dengan gambar selain komik. Secara umum buku panduan memadukan aspek visual (gambar) dan verbal (teks) dengan penyusunannya yang lebih variatif, dapat saling berjajar ataupun terpisah dalam halaman-halaman sendiri. Buku panduan memiliki beberapa sifat dan fungsi, yaitu untuk menjelaskan keadaan dan menjelaskan langkah-langkah dari sebuah kegiatan. Buku panduan juga digunakan sebagai pemandu seseorang dalam melakukan sebuah kegiatan.

Buku panduan merupakan media yang tepat digunakan untuk melestarikan sebuah tradisi atau budaya karena dalam buku panduan menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan sebuah kegiatan agar dapat dilakukan dengan baik dan benar. Didalam merancang sebuah media buku panduan haruslah memiliki sebuah konsep desain, agar nantinya desain yang dibuat tidak melenceng jauh dari ide awal. Unsur – unsur desain seperti warna, ilustrasi, dan tipografi menjadi sesuatu yang penting

untuk diperhatikan didalam merancang buku panduan.

Ilustrasi yang dirancang menggunakan gaya visual kartun sehingga media yang dirancang menjadi media yang mampu menarik perhatian target audiens. Pemilihan gaya visual kartun ini disesuaikan dengan target sasaran yang dituju, diharapkan dengan pemilihan konsep, unsur-unsur desain, dan gaya visual tersebut dapat menjadi satu kesatuan sehingga dapat membantu Perancangan Buku Panduan *Mapalian Deduplak & Media Pendukung* Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali.

Pada Perancangan Buku Panduan *Mapalian Deduplak & Media Pendukung* Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali ini dibutuhkan juga beberapa media pendukung. Media pendukung yang perlu dirancang untuk mendukung hal tersebut, yaitu *motion graphic* lagu *deduplak*, *Instagram motion graphic*, *totebag*, dan *t-shirt*. Pemilihan media tersebut berdasarkan fungsinya masing-masing yang mampu mendukung media utama. Sehingga media pendukung dan media utama mampu menjadi satu kesatuan sebagai media dalam Perancangan Buku Panduan *Mapalian Deduplak & Media Pendukung* Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali.

Pada perancangan media pendukung haruslah berpedoman pada konsep desain, karena dengan berpedoman pada konsep desain akan mempermudah dalam merancang desain dari segi ilustrasi, warna, dan tipografi. Selain itu juga untuk membuat tampilan desain antara media utama dan pendukung tetap selaras dan harmonis.

## DAFTAR RUJUKAN

Dharsono. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.

Hendratman, Hendy. 2014. *Coputer Graphic Design*. Bandung : Informatika Bandung

Janottama, I. P. A., & Putraka, A.N.A (2007) Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5 Retrived from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/189>

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit ANDI

Negara, Sudika & Udayana, Bagus. *Buku Ajar Ilustrasi I*. Denpasar, 2009

Pujiriyanto.2005. *Desain Grafis Komputer (Teory Grafis Komputer)*. Yogyakarta: ANDI OFFSET

Raharja, dkk. 2009. *Buku Ajar Metode Penelitian Desain*. Bali: ISI Denpasar.

Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung : Alfabeta

Taro, Made. 2015. *Dari Tok Pitu sampai Tok Lait Kancing*. Denpasar : Amada Press

Wasono, Bowo. 2008. *Teknik Grafika dan Industri Grafika*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Trinawindhu, IB. 2013. ISI Denpasar. *Tinjauan Ergonomi Pada Perajin Batok Kelapa Dengan Bantuan Mesin Amplas Modifikasi Di Griya Handicraft, Desa Tampaksiring-Gianyar, Bali*

Trinawindhu, IB Ketut dkk. 2013. ISI Denpasar. *Tipografi dan Warna dalam Desain Komunikasi Visual Ditinjau Dari Aspek Kenyamanan Visual*

---

**Internet (Artikel)**

<https://kebudayaan.denpasarkota.go.id/>  
diakses tanggal 19/04/2019

<https://penerbitdeepublish.com/teknik-menulis-a-3/> diakses tanggal 24/04/2019

<http://fadli-muhammad26.blogspot.com/2016/11/manfaat-membaca-buku-panduan.html>  
diakses tanggal 24/04/2019

<https://www.wikiwand.com> diakses  
tanggal 24/04/2019

[https://ilmu-  
pendidikan.net/pustaka/buku](https://ilmu-pendidikan.net/pustaka/buku) diakses  
tanggal 24/04/2019

---