

PERANCANGAN BUKU NOSTALGIA PERMAINAN TRADISIONAL BALI “CANDU MASA KECIL”

I Dewa Gede Adi Darma Sucipta.¹, Agung Wijaya.², Kadek Angga Dwi Astina³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: dewaode32@gmail.com¹, hunter.media.video@gmail.com², anggadwiastina@std-bali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : November, 2020
Accepted : November, 2020
Publish online : Desember, 2020

ABSTRACT

This study aims to preserve traditional Balinese games to the community, especially to parents, in order to introduce children as a generation that carries on this tradition, and can add insight, foster care, arouse a sense of nostalgia to parents, then introduce this traditional Balinese game to children in order to preserve traditions and culture Bali. Traditional games are usually played by children in certain areas with traditional rules and concepts in ancient times. Traditional games are less well known by children today, because children are more interested in modern games such as online games, most old parents who still really know how to play these games, especially remember their childhood playing traditional games. In designing this nostalgic book of traditional Balinese games, a creative visual photography strategy is needed as the main strategy to arouse nostalgia in the audience. The data collection technique uses the method of documentation study, observation and interviews to obtain data that will be used in the design stage. The concept used is nostalgia to create a nostalgic book of traditional Balinese games with a visual picture window style. The main media are photography books, videos, social media content on Instagram and Facebook and the supporting media are flyers, roll up banners, booths, photography exhibitions, tote bags, key chains and stickers. The conclusion in this study is that in designing visual media that attracts the audience, a structured design process is required.

Key words : *Balinese Traditional Games, Photography, Nostalgia.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengabadikan serta melestarikan permainan tradisional Bali kepada masyarakat khususnya kepada orang tua, guna memperkenalkan kepada anak-anak sebagai generasi yang meneruskan tradisi ini, serta dapat menambah wawasan, memupuk kepedulian, menggugah rasa nostalgia kepada orang tua, lalu memperkenalkan permainan tradisional Bali ini kepada anak-anak guna melestarikan tradisi dan budaya Bali. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh anak-anak pada daerah tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang, karena anak-anak

lebih tertarik dengan permainan modern seperti game online, kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional. Dalam merancang buku nostalgia permainan tradisional Bali ini dibutuhkan strategi kreatif visual fotografi sebagai strategi utama untuk menggugah rasa nostalgia audience. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi dokumentasi, observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam tahap perancangan. Konsep yang digunakan adalah nostalgia untuk membuat buku nostalgia permainan tradisional Bali dengan gaya visual picture window. Media utama adalah buku fotografi, video, konten media sosial instagram dan facebook serta media pendukung adalah flyer, roll up banner, booth, pameran fotografi, tote bag, gantungan kunci dan sticker. Kesimpulan pada penelitian ini adalah dalam merancang media-media visual yang menarik audience diperlukan proses perancangan yang terstruktur.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Bali, Fotografi, Nostalgia.

PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan tradisi dan budaya. Salah satu bentuk perwujudan tradisi tersebut adalah pada permainan anak – anak. Permainan ini diwariskan secara turun temurun kepada anak – anak dan sebagai generasi penerus. Sehingga dapat dikatakan permainan ini adalah suatu bentuk warisan tradisi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, permainan tradisional Bali mulai ditinggalkan. Berbagai jenis permainan yang diciptakan oleh teknologi tinggi seperti *video game, gadget, game online*, lambat laun menenggelamkan keberadaan permainan tradisional di kalangan anak – anak khususnya di Bali. Berdasarkan kondisi saat ini tak hanya membuat beberapa generasi di Bali tidak sempat mengenal permainan tradisional dalam masa kanak – kanaknya, karena anak – anak saat ini cenderung lebih memilih memainkan permainan modern seperti *video game, gadget, game online* dari pada memainkan permainan tradisional, maka tak heran jika anak – anak sekarang tidak mengenal beragam permainan tradisional yang ada di Negara Indonesia yang kaya akan seni dan budayanya. Berbeda ketika beberapa puluh tahun yang lalu, ketika masih kecil, lebih mengenal permainan tradisional seperti *curik-curik, metajog, engkeb- engkaban, melangan, dengkleng, guli* dan lain-lain. Disamping itu, permainan tradisional merupakan salah satu cermin tradisi Bali yang menjadi daya tarik wisata bagi turis mancanegara.

Permainan tradisional sebenarnya memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan modern berteknologi tinggi. I Made Taro (2 Desember 2019) menjelaskan, Permainan

tradisional Bali tidak sekedar permainan yang tanpa makna. Berbagai permainan berteknologi tinggi yang kini akrab dengan anak – anak di Bali, telah membentuk pribadi – pribadi yang cenderung individual dan berpikir instan. Tidak terlepas dari jenis permainan berteknologi tinggi yang banyak menawarkan kemudahan dan kecenderungan berkompetisi dengan mesin. Akibatnya adalah anak – anak menjadi hanya berkembang otak belahan kirinya yang berlogika dan berhitung, tanpa memiliki rasa empati dan peduli pada sesama. Dalam permainan tradisional anak diasah untuk menghormati komitmen yang banyak terkandung dalam permainan, bagaimana saling menghormati dan memupuk rasa toleransi dalam diri anak – anak. Semua itu di dapat dari permainan tradisional yang bersifat edukatif yang tentu saja dapat meningkatkan kreatifitas dan berpengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Jika permainan tradisional terus menerus terkikis keberadaannya oleh permainan modern, maka sangat memungkinkan salah satu kekayaan tradisi Bali yang secara turun temurun di wariskan ini akan lenyap. Upaya untuk melestarikan permainan tradisional ini yaitu dengan cara mengajak orang tua anak-anak untuk bermain bersama, kata Bapak Made Taro.

Semakin terkikisnya tradisi permainan tradisional anak – anak di Bali diakibatkan dari kekurangannya kepedulian masyarakat terhadap tradisi, terutama permainan tradisional, karena kurangnya informasi yang mampu menarik minat masyarakat untuk mengetahui tentang permainan tradisional itu sendiri. Jadi untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional yang merupakan salah satu cermin tradisi Bali ini,

diperlukan strategi dan media promosi yang bersifat edukatif yaitu berupa buku.

Buku merupakan alat penyampaian informasi yang cukup efektif, karena buku dapat menyampaikan banyak sekali informasi, karena memiliki jumlah halaman yang banyak. Untuk mewujudkan tujuan dari perancangan buku ini, digunakan fotografi sebagai strategi kreatif visual, karena fotografi merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi mengenai kejadian nyata dan mudah diingat. “Di samping itu sebuah foto tentu dapat menggugah rasa nostalgia terhadap kejadian masa lalu serta memberikan informasi tentang keadaan yang berlaku pada satu masa tertentu”. Sehingga dalam melestarikan permainan tradisional ini, menggunakan strategi kreatif visual fotografi sebagai penyalur informasi atau pesan kepada masyarakat. Adapun beberapa permainan yang menjadi objek penulis seperti Tajog, Layang-layang, Deduplak, Engkeb-engkeban, Curik-curik, Bedil-bedilan, Setipan dan beberapa permainan

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dalam perancangan ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

A. Metode Pengumpulan Data Primer

1. Observasi

Data Metode Observasi : observasi dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan tidak berstruktur. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung. Observasi tidak berstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. [2]. Melalui metode ini penulis melakukan penelitian langsung terhadap objek yang dituju, yaitu dengan melakukan observasi saat acara hunting foto charity “Permainan Tradisional dan Senyum Persahabatan” yang diadakan oleh Camera Indonesia Regional Bali, yang berlokasi di Desa Penglipuran, Bangli.

2. Wawancara

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. [2]. Jenis wawancara yang dipakai adalah

lainnya. Permainan ini bisa dimainkan dimana saja begitu juga dengan alat dan bahannya mudah dicari seperti bambu, batok kelapa dan ranting pepohonan yang bercabang.

Penulis berharap membuat media baru melalui strategi kreatif visual fotografi, mampu menarik minat masyarakat khususnya kepada orang tua guna memperkenalkan kepada anak-anak sebagai generasi yang meneruskan tradisi ini, serta dapat menambah wawasan, memupuk kepedulian, menggugah rasa nostalgia kepada orang tua, lalu memperkenalkan permainan tradisional Bali ini kepada anak-anak guna melestarikan tradisi Bali.

wawancara tak berstruktur, adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan [2]. Dalam hal ini penulis akan melakukan wawancara langsung dengan melakukan tanya jawab terhadap Bapak Made Taro selaku maestro seni tradisi khususnya dalam permainan tradisional Bali sebagai narasumber utama dan Bapak Dudyk Arya selaku fotografer guna memperoleh informasi mengenai bagaimana sebuah foto dapat menggugah rasa nostalgia, serta masyarakat sekitar guna memperoleh tanggapan mengenai permainan tradisional di jaman era modern.

3. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [2]. Terkait hal tersebut penulis akan menyebarkan kuisisioner kepada orang tua dan anak – anak yang nantinya akan disebarkan melalui google form.

B. Metode Pengumpulan Data Sekunder

1. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental

dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif [2]. Penulis mengabadikan beberapa dokumentasi anak – anak sedang bermain permainan tradisional di Desa Guliang Kangin, Taman Bali, Bangli. Dokumentasi berbentuk gambar/foto yang diambil menggunakan kamera digital atau handphone.

2. Kepustakaan

Meliputi metode konvensional yaitu metode kepustakaan yang merupakan suatu pengumpulan data yang ditempuh dengan menguraikan hasil-hasil penelitian, pengamatan lapangan dan informasi, serta menganalisa dengan kajian pustaka sebagai landasan teori dan membahasnya sebagai jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Metode ini dilakukan dengan cara mencari data literatur yang berhubungan dengan kasus. Selain itu juga termasuk pencarian secara online atau kajian internet. Pada metode kepustakaan ini, penulis mencari beberapa informasi buku, seperti buku fotografi, desain dll. Guna mencari literasi secara tulisan yang berhubungan dengan cara penampilan isi pesan baik berupa foto maupun teks untuk menunjang perancangan buku nostalgia permainan tradisional Bali.

3. Internet

Kajian internet adalah cara mengumpulkan data melalui jaringan situs atau. Data internet adalah data-data yang bersumber dari internet. Pada tahap ini pencarian data dilakukan melalui website yang berguna sebagai referensi informasi dan data perbandingan dalam perancangan buku nostalgia permainan tradisional Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional adalah merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang seras dengan tata nilai kehidupan masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya [3]. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang, kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional. Berbagai permainan tradisional yang pernah bahkan sering dimainkan oleh anak-anak pada jaman dulu memiliki berbagai manfaat bagi

pertumbuhan serta perkembangan anak, baik fisik maupun mental. Dengan bermain diluar dengan teman sebayanya, anak-anak secara langsung belajar untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan bersosialisasi inilah yang dijadikan bekal dalam hidup bermasyarakat ketika dewasa.

Saat ini berbagai macam teknologi yang hadir memiliki banyak dampak yang dapat langsung dirasakan oleh masyarakat. Dampak positif yang dapat langsung dirasakan oleh masyarakat yaitu teknologi mampu mempermudah manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Namun, dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi-teknologi baru ini secara tidak langsung manusia mengalami kemunduran dalam berbagai aspek kehidupannya. Sebagai contoh aspek sosial, manusia tidak perlu bertatap muka lagi dalam menyampaikan suatu pesan. Hal ini membuat manusia kurang bersosialisasi dengan manusia lain, sehingga hubungan manusia tidak lagi sama seperti zaman sebelum berbagai teknologi ini muncul.

Hal ini berdampak pula pada eksistensi permainan tradisional dalam masyarakat. Perlahan-lahan permainan tradisional mulai tak lagi dimainkan bahkan dikenal oleh masyarakat zaman sekarang. Beberapa orang bahkan tidak lagi mengingat nama-nama permainan tradisional yang pernah dimainkannya ketika kecil. Akibatnya lambat laun warisan tradisi ini akan hilang dari peradaban manusia.

Maka dari itu diperlukan adanya pencegahan terhadap resiko hilangnya permainan tradisional, terutama di Bali. Karena permainan tradisional memiliki berbagai manfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya kepada anak-anak, orang dewasa sebagai pewaris tradisi pun perlu diberikan edukasi serta pengenalan kembali mengenai berbagai macam serta manfaat permainan tradisional yang nantinya bisa diwariskan untuk generasi berikutnya.

Analisa SWOT

Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (strength) dan peluang (opportunity), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (weakness) dan ancaman (threats). Analisa SWOT yang dapat disimpulkan dalam perancangan buku nostalgia permainan tradisional Bali adalah :

1. Strength (Kekuatan)

- a. Dapat membantu masyarakat umum khususnya anak-anak agar dapat mengenali dan melestarikan Permainan Tradisional Bali.
- b. Dapat menambah wawasan tentang Permainan Tradisional Bali.
- c. Permainan tradisional yang merupakan salah satu cermin tradisi yang menjadi daya tarik wisata, memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan moderen.
- d. Bersifat edukatif yang tentu saja dapat meningkatkan kreatifitas dan berpengaruh positif terhadap perkembangan mental, psikis, dan pertumbuhan motorik anak.

2. Weakness (Kelemahan)

- a. Kurangnya masyarakat yang mau peduli untuk melestarikan tradisi dan budayanya sendiri (termasuk permainan tradisional)
- b. Kurangnya masyarakat yang memiliki kesadaran untuk melestarikan tradisi dan budayanya (termasuk permainan tradisional).

3. Opportunity (Peluang)

- a. Banyaknya orang tua yang belum begitu tahu dampak positif dari bermain permainan tradisional.
- b. Dengan adanya buku ini, permainan tradisional memiliki peluang untuk berkembang kembali dalam masyarakat, dengan segala kelebihan yang dimilikinya.
- c. Untuk dapat memainkan permainan moderen berteknologi tinggi memerlukan biaya cukup besar, jadi permainan tradisional dapat menjadi alternatif permainan yang sangat baik.

4. Threat (Ancaman)

- a. Kurangnya minat masyarakat khususnya anak-anak dalam mengenal tradisi dan budaya Bali.
- b. Minat anak – anak lebih kepada game modern dari pada permainan Tradisional
- c. Perkembangan teknologi yang kian pesat, merubah pola pikir masyarakat yang mulai memilih kemudahan dan kepraktisan yang di dapat melalui permainan moderen berteknologi tinggi tanpa memikirkan dampak negative dari permainan tersebut yang diterima oleh anak-anak.

Analisa VALS

Analisa VALS (Value, Attitude, and Lifestyle atau nilai, sikap dan gaya hidup) merupakan sebuah metode segmentasi pasar yang bersifat psychographic. Diciptakan pada tahun 1970 untuk menerangkan dan memprediksi nilai dan gaya hidup serta konsumsi masyarakat Amerika Serikat. VALS juga dapat dengan mudah diterapkan untuk memprediksi kelakuan serta gaya membeli dari pelaku bisnis dan konsumen.

1. Value

Adalah penilaian terhadap calon konsumen berdasarkan nilai dan ketertarikan konsumen terhadap produk yang diperjual belikan. Dalam hal ini media buku nostalgia permainan tradisional Bali memang akan ditujukan kepada orang tua yang tertarik untuk bernostalgia dan juga anak-anak yang tertarik untuk mengenal dan bermain permainan tradisional Bali.

2. Attitude

Analisa berdasarkan attitude memiliki pengertian yaitu menilai dari pola tingkah laku atau kebiasaan dari segmentasi pasar yang dituju. Dalam hal ini media buku nostalgia permainan tradisional Bali bisa ditujukan kepada orang tua yang memiliki rasa nostalgia terhadap masa kecilnya dan anak-anak yang memiliki rasa ingin tau yang tinggi mengenai permainan tradisional Bali.

3. Lifestyle

Adalah suatu kegiatan yang menganalisa target market melalui gaya hidup kesehariannya. Dalam media buku nostalgia permainan tradisional Bali ini, target segmentasi yang dilihat dari segi lifestyle adalah orang tua dan anak yang gemar menghabiskan waktu bersama atau biasa dikenal dengan family time. Hal tersebut berkaitan karena media buku nostalgia ini ditujukan untuk memberikan media penyalur kepada orang tua untuk meluangkan waktu kepada anak mereka melalui bercerita dan belajar bersama.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

Segmentasi demografis membagi pasar menjadi kelompok berdasarkan variable seperti jenis kelamin, umur, status perkawinan, jumlah keluarga, umur anak, pendapatan jabatan, lokasi geografis,

mobilitas, kepemilikan rumah, pendidikan, agama, rasa tau kebangsaan [4]. Berdasarkan segmentasi demografis, target sasaran yang dituju adalah :

Target Primer :

Usia : orang tua usia 30-50 tahun.
Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
Pekerjaan: wirausaha, dan wiraswasta
Pendapatan: Rp. 2.000.000 – 3.000.000
Kalangan: menengah kebawah

Target Sekunder :

Usia : anak-anak usia 7-12 tahun.
Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
Pekerjaan: pelajar
Kalangan:menengah kebawah

2. Geografi

Segmentasi pasar secara geografis berarti mengelompokkan konsumen berdasarkan tempat, lokasi dan daerah [4]. Sasaran penyampaian pesan media ini adalah orang tua dan anak – anak di Bali khususnya di wilayah kota Denpasar, dikarenakan memang anak – anak diperkotaan didikannya lebih individual dan jarang menemukan permainan tradisional di lingkungannya, dibandingkan dengan anak – anak di pedesaan.

3. Psikografi

Segmentasi psikografis membagi pembeli kelompok berbeda berdasarkan karakteristik kelas sosial, gaya hidup dan kepribadian [4]. Dalam hal ini penulis menargetkan pada kalangan orang tua yang pernah merasakan keseruan bermain permainan tradisional pada masanya dan anak yang masih belum mengenal permainan tradisional.

4. Behaviour

Behaviour memiliki pengertian yaitu pengelompokan segmentasi pasar yang berkaitan dengan perilaku konsumen dan ketertarikannya akan suatu merek. Dalam hal ini penulis menargetkan kepada para orang tua yang memiliki anak dengan rentan usia 7 sampai 12 tahun dan peduli akan perkembangan tingkah laku anak-anak mereka. Sedangkan untuk anak-anak sendiri, penulis menargetkan kepada anak-anak yang senang meluangkan waktu bersama teman dan keluarga, senang membaca dan juga tertarik dengan bermain permainan tradisional.

Strategi Media

Strategi Kreatif

a. Pesan

Pesan adalah alat untuk dapat mempengaruhi target audience. Sebagai alat untuk mempengaruhi, pesan harus bersifat komunikatif-persuasif, yang artinya harus dapat dan mudah dimengerti serta mampu mempengaruhi dan membujuk target audience agar bertindak sesuai keinginan pesan. Pesan yang terkandung di dalam buku nostalgia permainan tradisional Bali nantinya bersifat komunikatif dan persuasif. Isi pesan yang ingin disampaikan adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan Permainan Tradisional Bali kepada masyarakat khususnya anak – anak sebagai generasi penerus tradisi dan budaya. yang ada di Bali.

b. Strategi Visual

Visualisasi yang digunakan dalam membuat media utama maupun media pendukung perancangan buku nostalgia permainan tradisional Bali ini adalah menggunakan ilustrasi fotografi dari berbagai macam permainan tradisional yang ada di Bali, dengan bantuan komputer juga software Adobe Photoshop dan Adobe Premier. Dari segi tipografi menggunakan jenis huruf sans serif, serif, dan dekoratif. Pemilihan jenis huruf-huruf ini dikarenakan memiliki keterbacaan yang baik, sehingga akan lebih mampu menyampaikan cerita dengan lebih jelas.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan pada perancangan buku nostalgia permainan tradisional Bali ini adalah dengan komposisi picture window. Dengan komposisi picture window tampilan ilustrasi akan lebih mendominasi dengan diikuti elemen visual desain yang lain seperti headline, tag line, teks dan lain sebagainya hanya saja memiliki porsi yang kecil atau sedikit. Teks berupa informasi akan ditampilkan dengan tidak mengganggu focus terhadap ilustrasi fotografi yang menjadi elemen utama dalam buku nostalgia permainan tradisional Bali. Ilustrasi fotografi berupa sebuah hasil karya foto yang memvisualkan diri kita berada dan merasakan suasana dari foto tersebut begitu juga dengan video, tujuan dari gaya visual ini agar audience

3. **Video Clip**



Gambar 2.4 Video Clip
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

4. **Flyer**



Gambar 2.5 Flyer
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

5. **Roll-Banner**



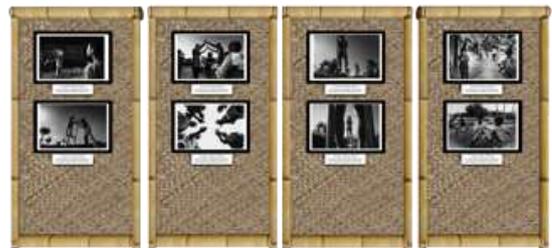
Gambar 2.6 Roll Banner
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

6. **T-Shirt**



Gambar 2.7 T-Shirt
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

7. **Booth**



Gambar 2.8 Booth
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

8. **Pameran Fotografi**



Gambar 2.9 Pameran Fotografi
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

9. **Tote Bag**



Gambar 2.10 Tote Bag
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

10. *Gantungan Kunci*



Gambar 2.11 *Gantungan Kunci*
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

11. *Sticker*



Gambar 2.12 *Gantungan Kunci*
(Sumber : Dok. Penulis, 2020)

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bawah :

1. Dari proses analisa dan studi kasus yang telah dilakukan baik di lapangan maupun menggunakan berbagai literatur dalam merancang buku nostalgia permainan tradisional Bali, dapat ditentukan konsep yang tepat untuk digunakan penulis sebagai acuan desain yaitu "Nostalgia". Dari konsep tersebut penulis ingin menampilkan

perpaduan gaya desain menggunakan inspirasi dan referensi yang berhubungan dengan konsep seperti warna-warna, gaya desain serta layout sehingga konsep "Nostalgia" bisa terwakilkan dengan baik. Penulis mengkomunikasikan buku nostalgia permainan tradisional Bali melalui pesan yang informatif dan persuasif sehingga mampu memberi pengenalan dan menggugah rasa nostalgia kepada masyarakat terhadap adanya media baru pelestarian permainan tradisional Bali. Untuk menyampaikan pesan tersebut dapat melalui pemilihan media yang tepat dan efektif.

2. Untuk menghasilkan media komunikasi visual yang baik, dalam perancangan suatu desain, proses yang harus dilalui adalah identifikasi masalah, pengumpulan data disertai teori penunjang, dan kemudian data tersebut diolah dengan metode analisa untuk mendapatkan solusi serta strategi yang tepat untuk diaplikasikan kedalam visualisasi desain sehingga dapat menciptakan media yang tepat untuk pelestarian permainan tradisional Bali.
3. Dalam melakukan perancangan buku nostalgia permainan tradisional, dibutuhkan media promosi yang tepat dan sesuai untuk mempromosikan buku nostalgia permainan tradisional Bali antara lain : video clip nostalgia permainan tradisional bali, konten media sosial insagram dan facebook serta media pendukung seperti flyer, roll banner, booth, pameran fotografi, souvenir berupa tote bag, gantungan kunci dan sticker.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rustan, Suriyanto. 2009. "Mendesain Logo". Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung: Alfabeta.
- [3] Euis Kurniati. 2016. "Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak". Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- [4] Sudaryono. 2016. "Manajemen Pemasaran". Yogyakarta: Andi