

## BAB IV

### STRATEGI PERANCANGAN

Poin terpenting yang harus dapat dicapai dalam perancangan perancangan buku *pop up Mancala Game Book* ini adalah bahwa hasil perancangan dapat menghasilkan sebuah buku permainan (game book) yang tidak hanya berisi beberapa poin informasi maupun ilustrasi permainan congklak namun juga dilengkapi dengan media permainan congklak

yang terintegrasi dengan buku dan dapat dimainkan secara langsung dan nyata.

Mengacu pada uraian diatas, Pada tahap ini buku yang dihasilkan benar-benar didesain agar dapat menyampaikan pesan yang diharapkan kepada target yang dituju yaitu sebagai media pengenalan kembali permainan congklak untuk anak usia 7 – 12 tahun.

Dengan mempertimbangkan hasil akhir perancangan, ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan penting dalam proses perancangan ini diantaranya; ukuran dan berat buku, material/ bahan yang digunakan, teknik pop up yang akan dipakai, dan lain- lain.

Proses dalam perancangan ini dibagi dalam dua tahap yaitu tahap awal pendesainan dan desain final yang diuraikan sebagai berikut:

#### **4.1 Tahap Awal Pendesainan**

##### **4.1.1 Penentuan Konten**

Mengacu pada tujuan awal desain perancangan maka *game book* ini dibuat dengan konsep dasar sebagai berikut:

##### **4.1.1.1 Sumber informasi**

Sebagai sumber informasi buku pop up ini akan berisi text tentang segala informasi yang terkait dengan permainan pop up seperti sejarah, manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan congklak dan aturan permainan.

Buku pop ini disampaikan dengan pendekatan *bi-lingual* (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris). Pertimbangan penggunaan dua Bahasa

ini adalah karena di Indonesia banyak anak usia 7-12 tahun yang bersekolah di sekolah internasional dimana Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar mereka. Selain karena alasan utama tersebut, penentuan penggunaan konsep bi-lingual ini menjadi penting karena menurut data yang diperoleh melalui bahan *literature* dinyatakan bahwa ternyata permainan congklak juga dikenal di negara lain seperti Thailand, Malaysia dan negara-negara lain. Dengan penggunaan konsep bi-lingual ini diharapkan buku pop up ini dapat menjangkau target market yang lebih luas, tidak hanya untuk anak-anak di Indonesia saja.

#### 4.1.1.2 Media ilustrasi visual pendukung

Selain informasi, buku pop up juga akan menyertakan ilustrasi berupa tokoh anak-anak yang akan memandu pembaca tentang beberapa poin informasi terkait permainan congklak maupun ilustrasi ketika sedang memainkan permainan congklak. Adapun pendekatan teknik yang digunakan adalah dengan menerapkan metode *lift the flap* dan *pop up*.

Tokoh ilustrasi yang dipilih adalah tokoh anak bernama **Manca** dan **Cala** yang akan menjadi tokoh sentral dan menjadi pemandu pembaca agar dapat menggunakan buku dengan baik yang disampaikan dengan alur cerita tertentu. Manca dan Cala digambarkan sebagai dua anak perempuan yang memakai pakaian tradisional bermotif batik.

Setting cerita akan difokuskan pada suatu masa di sebuah daerah di Jawa Tengah dengan suasana di halaman sebuah rumah joglo dengan background alam yang asri yang bertujuan untuk membantu memberikan gambaran yang lebih riil kepada pemilik buku tentang suasana yang ditemukan dimasa lampau di saat congklak masih menjadi mainan favorit yang banyak dimainkan.

#### 4.1.1.3 Media permainan

Salah satu kekuatan yang ingin ditawarkan dalam perancangan ini adalah disertakannya perlengkapan/media yang dibutuhkan untuk bermain congklak yaitu papan permainan dan biji congklak. Perlengkapan tersebut didesain sesuai dengan ukuran buku dengan tetap mematuhi ketentuan umum yang berlaku dalam permainan congklak pada umumnya terutama yang berkaitan dengan peraturan permainan, jumlah lubang serta jumlah biji yang dibutuhkan.

#### 4.1.2 Storyline

Story line adalah tahapan penyusunan naskah cerita/alur yang dituangkan dalam bentuk text. Text dalam gamebook mancala ini disediakan dalam dua versi yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Untuk mencapai tujuan yang dirumuskan dalam konten diatas, terdapat beberapa topik utama yang akan ditampilkan yaitu:

##### 4.1.2.1 Pengenalan tokoh/ karakter utama cerita

Karakter Manca dan Cala memperkenalkan diri menyebutkan nama, ajakan untuk mengetahui informasi tentang permainan congklak sekaligus ajakan untuk memainkan secara langsung dengan media buku pop up ini.

Tokoh	Bahasa Indonesia	English
Manca	“Halo, aku Manca dan ini temanku Cala. Kami akan menemani kalian belajar dan bermain permainan congklak. Semoga kalian menikmati permainan ini”	“Hi, I am Manca and She’s My Friend, Cala. We will accompany you to learn and play Mancala. Hope you enjoy this game”
Cala	“Ini pasti akan sangat menyenangkan, mari kita mulai.”	“It must be very fun. Let’s start it”

#### 4.1.2.2 Sejarah permainan congklak

Karakter Manca menjelaskan sejarah singkat permainan congklak dan karakter Cala menunjukkan contoh-contoh papan permainan congklak yang mengalami perkembangan dari masa ke masa.

Tokoh/ naskah	Bahasa Indonesia	English
Manca	“Tahukah kalian sejarah congklak?”	“Do you know the history of Mancala?”
Sejarah	<p>a. Menurut sejarah, Congklak pertama kali masuk dan berkembang di Indonesia dibawa oleh bangsa Arab yang datang untuk berdagang dan berdakwah</p> <p>b. Menurut banyak ahli, permainan congklak adalah papan permainan tertua di dunia.</p>	<p>a. Historically, Mancala was known and developed in Indonesia by Arabian who came to trade and preach</p> <p>b. According to many experts, Mancala is the oldest board game in the world.</p>
Cala	Ini adalah beberapa contoh papan permainan congklak dari masa ke masa	“Here are some examples of mancala board from times to times”

#### 4.1.2.3 Aturan permainan/ cara bermain congklak

Manca menjelaskan aturan/ cara bermain permainan congklak dengan naskah seperti diuraikan berikut dan cala menegaskan bahwa bermain congklak tidak sulit dan menawarkan ajakan untuk mulai memainkan congklak.

Tokoh/ naskah	Bahasa Indonesia	English
Manca	“Sekarang mari kita belajar aturan permainan congklak”	“Now, let’s learn the rules to play mancala”
Naskah aturan permainan	a. Pertama duduklah berhadapan, bagi biji congklak menjadi dua	a. First, sit against your friend, divide the seeds

Tokoh/ naskah	Bahasa Indonesia	English
	<p>bagian sama banyak, setiap pemain mendapat 25 biji.</p> <p>b. Setiap pemain memiliki 5 lubang dan 1 lumbung untuk menabung biji congklak, isi setiap lubang dengan 5 biji congklak. Lumbung (lubang yang berukuran lebih besar) tidak perlu diisi.</p> <p>c. Tentukan siapa yang akan bermain pertama</p> <p>d. Pemain pertama boleh menentukan dari mana dia akan mengambil biji pertama dari lubangnyanya.</p> <p>e. Masukkan biji ke dalam lubang berikutnya satu persatu searah jarum jam jangan lupa mengisi lumbung milikmu.</p> <p>f. Pemain boleh terus bermain dan mengambil biji di lubang tempat biji terakhir jatuh</p> <p>g. Bila biji terakhir berhenti di lumbung sendiri maka pemain boleh melanjutkan permainan dengan mengambil biji di lubangnyanya.</p> <p>h. Lakukan sampai biji jatuh di lubang yang kosong, bila lubang di seberang biji terakhir terisi maka biji lawan</p>	<p>into two parts; every player gets 25 seeds each.</p> <p>b. Each player has 5 holes and 1 barn to save the seeds, fill each hole with 5 seeds. The barn (bigger holes) no need to be filled.</p> <p>c. Determine who will play first</p> <p>d. The first player is allowed to choose from which hole he will take his first seed.</p> <p>e. Put the seeds in the next hole clockwise, don't forget to fill your barn.</p> <p>f. The player may keep playing and take the seeds from the holes where the last seed feels.</p> <p>g. If the last seed stops in his own barn, the player may continue the game by taking the seed from his hole.</p> <p>h. Do it until the last seed fall in yours or your foe's empty hole, if the last seed</p>

Tokoh/ naskah	Bahasa Indonesia	English
	<p>menjadi milik pemain dan boleh diambil ke lumbungnya.</p> <p>i. Di posisi ini lawan boleh ganti mendapat giliran bermain.</p> <p>j. Lakukan sampai semua biji habis dan tersimpan di lumbung</p> <p>k. Pemain yang memiliki biji lebih banyak di lumbung saat permainan berakhir menjadi pemenang</p>	<p>feel on the hole of which opposite is filled, your foe's seed will be yours thus you may take them out and put them on your barn.</p> <p>i. In this position your foe will take his turn to play with the same rules.</p> <p>j. Do it until all seeds are gone and stored in the barn.</p> <p>k. The player who has more seeds in his/her barn when the game ends up being the winner</p>
Cala	“Mudah kan? Sekarang kalian bisa mulai bermain”	“It's easy, isn't it? Now you can start playing”

#### 4.1.2.4 Manfaat permainan congklak

Tokoh/ naskah	Bahasa Indonesia	English
Manca	“Tahukah kalian bahwa bermain congklak memiliki banyak manfaat?”	“Do you know the benefit of playing mancala?”
Naskah Manfaat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melatih motorik halus</li> <li>2. Belajar mengatur strategi</li> <li>3. Belajar bersabar</li> <li>4. Belajar berhitung</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimulate your fine motor skills</li> <li>2. Learn to set a strategy</li> <li>3. Learn to be patient</li> <li>4. Learn to count</li> </ol>
Cala	“Itulah yang bisa kami bagikan untuk kalian tentang permainan congklak, sekarang kalian dapat mulai bermain, Selamat menikmati permainan kalian ya.”	“That's all we can share about Mancala. Now you can start to play. Enjoy!”

#### 4.1.3 Penentuan Jumlah alaman

Penentuan jumlah halaman dalam pendesainan buku popo up menjadi sangat penting karena akan sangat mempengaruhi berat buku serta penentuan jumlah dan bentuk desain ilustrasi yang akan disertakan dalam buku. Buku pop yang dirancang rencananya akan memuat 9 halaman yang terdiri dari:

- a. Halaman cover (1 halaman)
- b. Kata pengantar (1 halaman)
- c. Daftar isi (1 halaman)
- d. Pengenalan tokoh/ kharakter utama cerita (2 halaman; halaman 1 dan 2)
- e. Sejarah permainan congklak (2 halaman; halaman 3 dan 4)
- f. Aturanpermainan/ cara bermain (4 halaman; halaman 5 s/d 8)
- g. Manfaat permainan congklak (2 halaman; halaman 9 dan 10)
- h. Halaman terakhir adalah media permainan congklak berupa papan dengan jumlah lubang 12 (10 untuk lubang permainan @ pemain 5 lubang dan 2 lubang untuk lumbung @ pemain 1 lumbung) disertai dengan kelengkapan biji congklak sebanyak 50 butir.

#### 4.1.4 Penentuan dimensi dan material final buku

Salah satu pertimbangan dimensi buku ditentukan berdasarkan berat rata-rata ringan untuk memudahkan anak saat membawa buku berpindah tempat. Tantangan yang muncul adalah bagaimana agar buku ini tidak hanya cukup ringan namun juga kuat dan tidak mudah rusak karena proses perpindahan dan pembolak-balikan buku terlebih untuk mengamankan pada saat digunakan sebagai media permainan.

Beberapa pertimbangan yang diharapkan dapat menjadi solusi dari tantangan tersebut adalah:

- a. Dimensi

Mempertimbangkan terintegrasinya papan media permainan yang membutuhkan space tertentu agar dapat memuat jumlah lubang yang dibutuhkan (10 lubang kecil dan 2 lubang besar untuk lumbung) serta kepraktisan/ kemudahan untuk dapat dibawa berpindah tempat, Ukuran folio yang memiliki ukuran 21x33 cm dipilih untuk menjadi ukuran Mancala Book Game. Terkait dengan ketebalan, diperkirakan ketebalan Mancala game book dapat mencapai antara 7 – 8 cm.

b. Material buku

Mancala game book menggunakan bahan utama *art paper*, kertas Ivory dengan beberapa ukuran ketebalan antara 210 gsm sampai dengan 230 gsm.

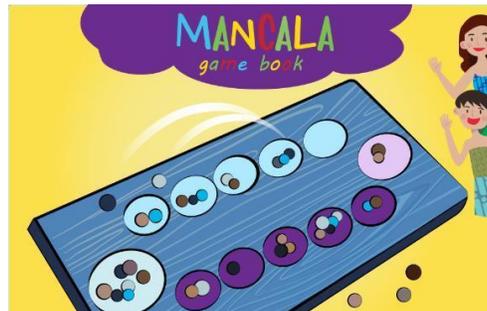
4.1.5 Proses pendesainan karakter dan bentuk dasar

4.1.5.1 Cover depan

▪ Sketsa awal



▪ Desain final





4.1.5.3.2 Final desain

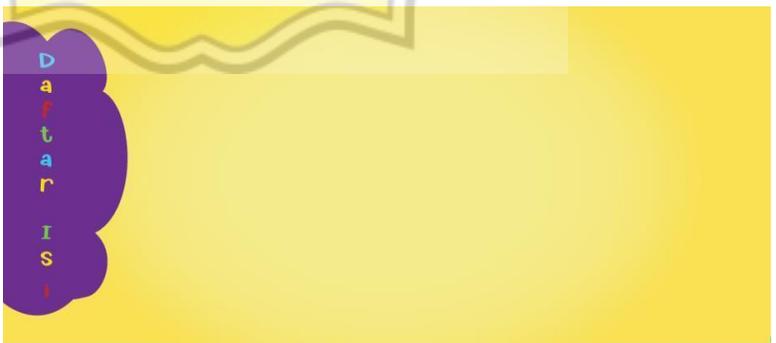


4.1.5.4 Ilustrasi

4.1.5.4.1 Kata pengantar



4.1.5.4.2 Daftar isi



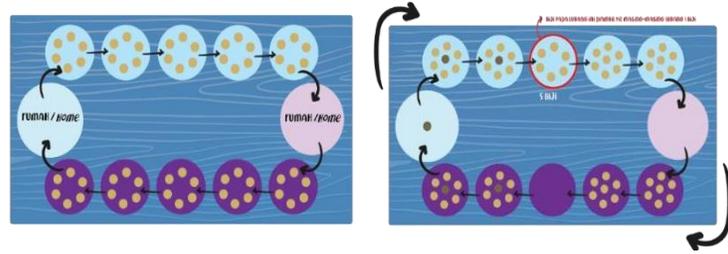
#### 4.1.5.4.3 Perkenalan



#### 4.1.5.4.4 Sejarah permainan congklak



4.1.5.4.5 Aturan/ tata cara permainan congklak



4.1.5.4.6 Manfaat

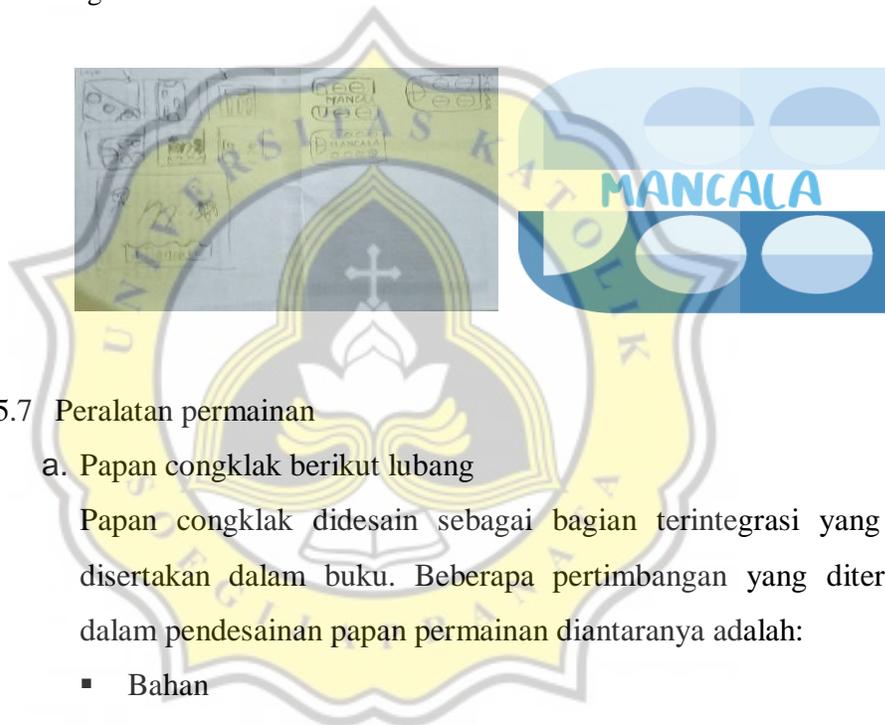
- 1  
melatih motorik halus  
*Stimulate your fine motor skills*
- 2  
belajar mengatur strategi  
*Learn to set a strategy*
- 3  
belajar bersabar  
*Learn to be patient*
- 4  
belajar behitung  
*Learn to count*

#### 4.1.5.5 Cover Belakang

- Final



#### 4.1.5.6 Logo



#### 4.1.5.7 Peralatan permainan

- a. Papan congklak berikut lubang

Papan congklak didesain sebagai bagian terintegrasi yang akan disertakan dalam buku. Beberapa pertimbangan yang diterapkan dalam pendesainan papan permainan diantaranya adalah:

- Bahan

Bahan papan permainan congklak didesain sedemikian rupa agar tidak terlalu berat/cukup ringan namun tetap kuat dan kokoh. Pertimbangan pemilihan bahan ini menjadi sangat penting karena game book harus cukup ringan agar mudah dibawa berpindah tempat, Dengan pertimbangan ini triplek dengan ketebalan 3 mm dipilih sebagai bahan utama. Pemilihan triplek sebagai bahan utama adalah

karena triplek cukup kuat untuk mempertahankan posisi ke-12 lubang congklak yang terbuat dari bahan plastik. Selain itu pemilihan ukuran ketebalan triplek dikisaran... mm adalah untuk mempertahankan ukuran ketebalan buku agar tetap *reasobnable*. Untuk lubang congklak dipilih bahan plastik setengah lingkaran yang diperoleh sebagai bahan setengah jadi. Pemilihan bahan plastik dengan model jadi dipilih dengan alasan selain pertimbangan berat dan ketahanan, pemilihan bahan plastik juga dilakukan untuk kepraktisan dan menyeragamkan bentuk serta ukuran.

- Ukuran

Ukuran papan tetap dipertahankan dengan ukuran folio (33cm x 21 cm) untuk mempertahankan kesan bahwa papan permainan merupakan bagian terintegrasi dari buku dan bukan sebagai object yang terpisah/ berdiri sendiri.

- Warna

Warna biru dan kuning dipilih sebagai warna utama yang akan dimunculkan secara dominan dalam *Mancala game book* ini berdasarkan pada data yang diperoleh melalui questionnaire

- Finishing

Papan permainan congklak dibuat dengan kayu triplek dan akan dilapisi dengan *varnish* sehingga permukaannya kilap atau *glossy* yang menunjukkan kesan alami pada serat-serat kayunya.

b. Biji congklak

- Bahan

Biji congklak dibuat dari bahan alami biji buah sirsak yang sudah dipilih/ disortir agar mendapatkan ukuran yang serupa. Biji buah sirsak dipilih untuk mempertahankan penonjolan sisi kesan

tradisional dari permainan. Tantangan yang muncul dari penggunaan biji sirsak adalah pemilihan biji yang seukuran, hal ini dapat diatasi dengan mengumpulkan biji sirsak sebanyak mungkin agar mempunyai pilihan agar dapat dipilih ukuran biji yang memiliki ukuran yang kurang lebih sama.

- Ukuran

Dengan mempertimbangkan ukuran lubang dan lumbung, maka dimensi biji sirsak yang digunakan adalah biji yang memiliki ukuran diameter kurang lebih 1,5 cm agar dapat tertampung dalam setiap lubang bahkan dalam jumlah maksimum sekalipun.

- Warna

Untuk menonjolkan sisi tradisional namun tidak mengabaikan sisi ceria khas anak-anak biji sirsak tidak mendapat perlakuan khusus dan dipertahankan kealamiannya.

Selain itu, dengan membiarkan biji sirsak tetap dalam bentuk aslinya dapat memudahkan pemilik untuk menemukan pengganti jika terjadi kehilangan/ kerusakan biji.

- Finishing

Tidak ada perlakuan khusus untuk proses finishing biji congklak.

#### 1.1.6 Kombinasi warna

Dari hasil data questionair, warna utama yang akan digunakan dalam pendesainan ini adalah warna biru, kuning dan hijau. Disertai dengan kombinasai warna lain yang membuat hasil pendesainan menjadi lebih menarik.

### 1.1.7 Tipografi

Terkait dengan pemilihan Tipografi pada perancangan *Mancala game book* menggunakan 3 jenis font utama yaitu *Royum Bread*, *Mv Boli* dan *Choco cooky*. Tiga jenis font ini diterapkan pada cover depan, isi percakapan dan rangkaian informasi yang terkait dengan permainan congklak yang diterima umum.

Pemilihan tiga jenis font utama yaitu *Royum Bread*, *Mv Boli* dan *Choco cooky* dilakukan dengan pertimbangan bahwa ketiga jenis huruf ini dirasa paling bisa mewakili kesan ceria, lucu namun tetap memiliki daya *readability* yang kuat sehingga sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia 7-12 tahun yang menjadi target utama pembaca *Mancala game book* ini.

Empat warna utama yang diterapkan dalam huruf adalah merah, hijau, kuning dan merah yang memberi kesan ceria dan menarik sehingga dapat menarik perhatian anak-anak yang menjadi target utama dari perancangan ini.

### 1.1.8 Teknik pop up

Disetiap halaman *mancala game book*, teknik pop up diterapkan sesuai dengan kebutuhan berdasarkan tujuanyang ingin dicapai. Beberapa jenis teknik pop up yang dipakai dalam *Mancala game book* ini adalah; teknik *water fall*, *pop up page*, *flip of flap*.

#### 1.1.8.1 Halaman 1 dan 2

Halaman satu berisi tentang pengenalan tokoh/ karakter utama cerita. Teknik *pop up page Pull tab dan hidden flap reveal* dipilih untuk diterapkan di halaman satu dengan tujuan untuk menguatkan kesan gaya 3D dari penokohan pada saat membuka

halaman. Walaupun dua teknik tersebut seolah diintegrasikan dalam satu frame namun untuk membuka keseluruhan isi halaman tetap membutuhkan dua langkah.

#### 1.1.8.2 Halaman 3 dan 4

Halaman dua yang membahas tentang sejarah dan perkembangan permainan congklak dari waktu ke waktu. Di halaman 2 teknik *pop up waterfall card* diterapkan untuk menonjolkan adanya tahapan dari setiap informasi yang diberikan. Pembaca perlu melakukan tarikan secara bertahap untuk mendapatkan informasi yang berbeda dan bertahap hingga semua informasi tersampaikan.

#### 1.1.8.3 Halaman 5 sampai dengan 8

Untuk halaman tiga sampai dengan halaman 8 yang membahas tentang peraturan/ tata cara bermain congklak, penulis menerapkan teknik *pop up page window spring card* dimana dengan satu langkah tarikan pemain akan mendapatkan ilustrasi yang sesuai dengan deskripsi langkah dan aturan permainan yang dijabarkan. Pemilihan Teknik *pop up page window spring card* ini didasari alasan agar pemain bisa mendapatkan pemahaman tentang cara bermain tidak hanya uraian Langkah secara tulisan namun juga ilustrasi/ petunjuk berupa gambar sesuai dengan informasi tertulisnya.

#### 1.1.8.4 Halaman 9

Manfaat bermain congklak menjadi poin informasi terakhir yang disajikan dalam *Mancala game book*. Teknik *pop up page twist card* diterapkan di halaman 9 karena penulis perlu menyebutkan 4 manfaat utama yang dapat diperoleh dengan bermain congklak. Teknik ini dianggap paling sesuai karena selain desainnya yang

simple Teknik ini membuat pembaca dengan sekali langkah tarikan dapat langsung membuka keempat poin manfaat.

### 1.1.9 Media promosi pendukung

#### 1.1.9.1 Instagram



#### 1.1.9.1 Facebook



### 1.1.10 Mock up

#### 1.1.10.1 Media Utama:

Buku Pop Up dan media papan permainan congklak

#### 1.1.10.2 Media pendukung

Pada media pendukung penulis menggunakan merchandise seperti kaos, mug dan tas serut yang dapat dipakai anak-anak atau orang tua. Diharapkan media pendukung ini dapat membantu penyebarluasan informasi tentang *Mancala game book*. Pada media promosi digital yaitu facebook dan instgram untuk dapat menyebarkan informasi ada MANCALA game book bagi orang tua anak yang sudah banyak menggunakan media sosial tersebut,



#### 4.1.6 Storyboard

Storyboard merupakan langkah berikutnya dalam proses perancangan desain. Proses ini adalah proses yang menggambarkan bagaimana tampilan gambar ilustrasi dengan teknik pop up akan didesain agar penempatan/peletakannya tepat dan sesuai. Storyboard hampir sama dengan storyline hanya saja ditambahkan aspek visual.

- Cover depan dan belakang



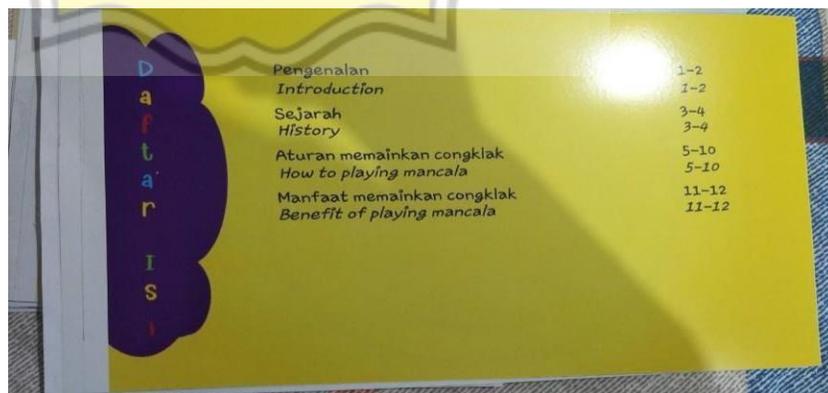
Gb. Tampilan halaman cover depan dan belakang

- Kata pengantar



Gb. Tampilan halaman kata pengantar

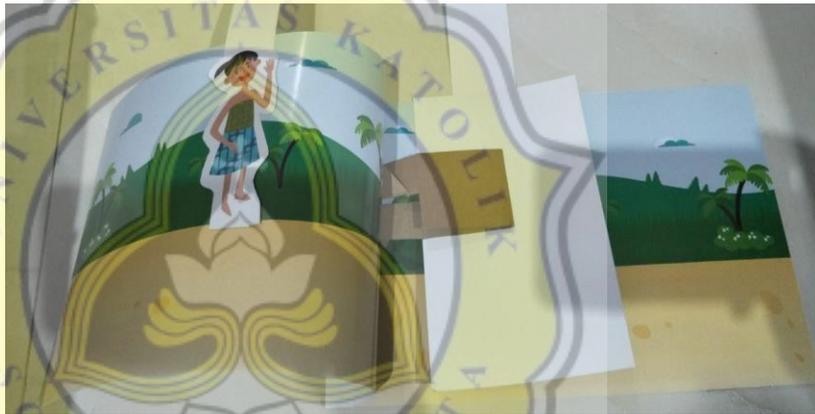
- Daftar isi



Gb. Tampilan halaman daftar isi

- Halaman 1 dan 2

Pada halaman satu teknik pertama yang diterapkan adalah Teknik *pop up page* yang digunakan untuk menampilkan objek pertama berupa rumah joglo, gunung, langit dan ayam. Objek pertamaini akan muncul saat pembaca menarik tulisan step 1 ke kiri. Setelah step 1, pembaca harus menarik step 2 dimana pembaca akan melihat tokoh manca dan cala muncul untuk menyampaikan pembuka kalimat berupa perkenalan dan penjelasan awal tentang Mancala game book.



Gb. Tampilan dasar halaman 1 dan 2



Gb. Tampilan dasar halaman 1 dan 2



Gb. Tampilan halaman 1 dan 2 step 1



Gb. Tampilan halaman 1 dan 2 step 2

- Halaman 3 dan 4

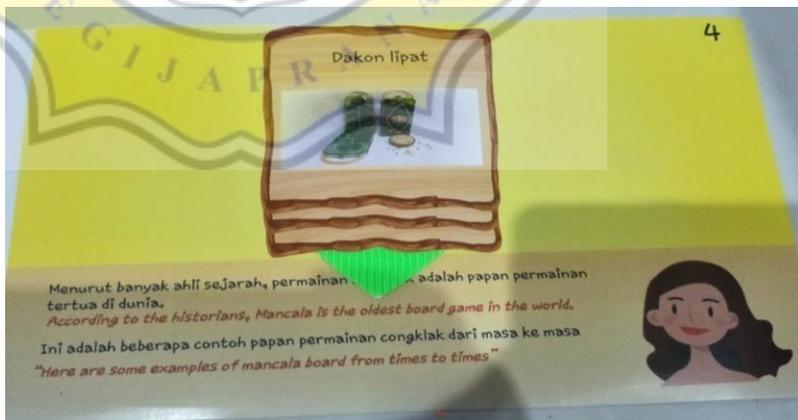
Pada halaman satu teknik pertama yang diterapkan adalah Teknik *pop up page Water fall* yang digunakan untuk menampilkan objek pertama berupa gambar congklak dari zaman dahulu sampai sekarang. Objek pertama ini akan muncul saat pembaca menarik tulisan step 1 ke bawah sampai step 3 . Dan hal ini juga dilakukan pada halaman 4.



Gb. Tampilan dasar halaman 3



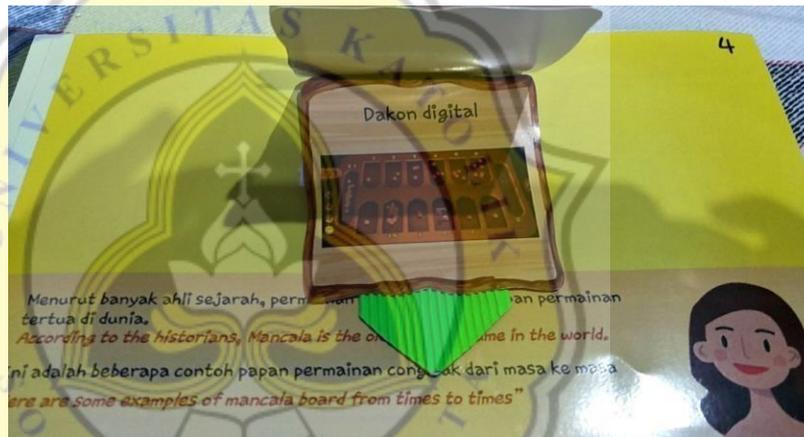
Gb. Tampilan halaman 3 step 1



Gb. Tampilan dasar halaman 4



Gb. Tampilan halaman 4 step 1



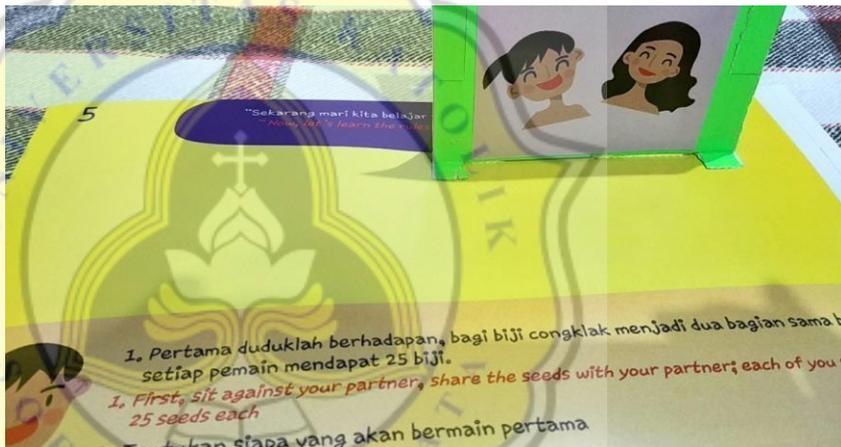
Gb. Tampilan halaman 4 step 2

- Halaman 5 dan 6

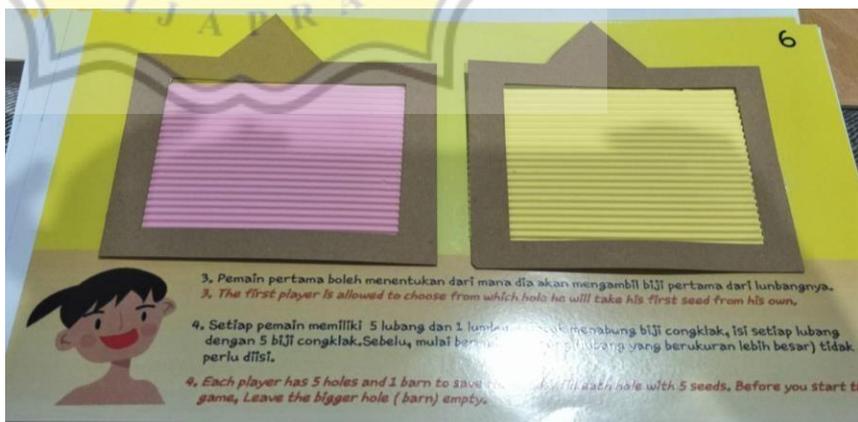
Pada halaman lima dan enam teknik pertama yang diterapkan adalah Teknik *pop up page window swing card* yang digunakan untuk menampilkan objek pertama berupa tahap-tahap memainkan congklak dengan cara menarik anak panah yang akan mengangkat dan menunjukkan gambar ilustrasi tersebut.



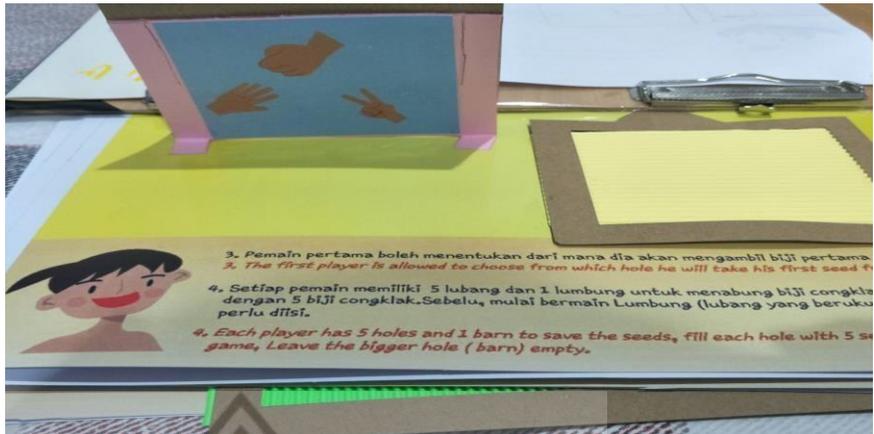
Gb. Tampilan dasar halaman 5



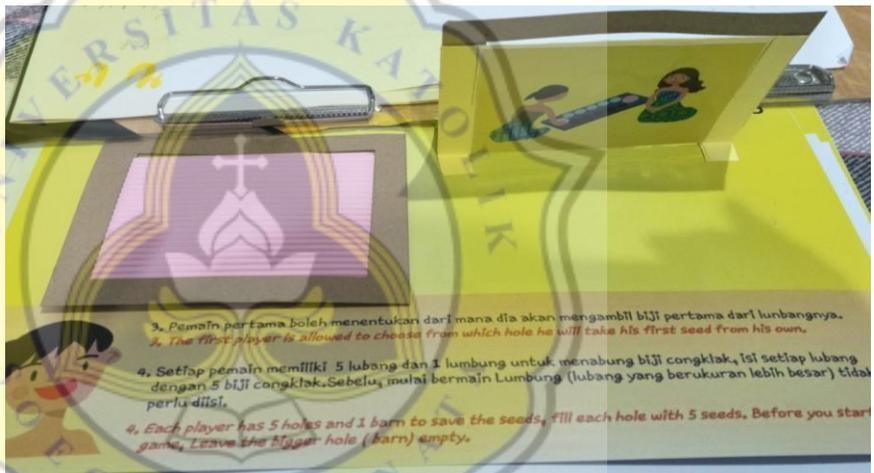
Gb. Tampilan halaman 5 step 1



Gb. Tampilan dasar halaman 6



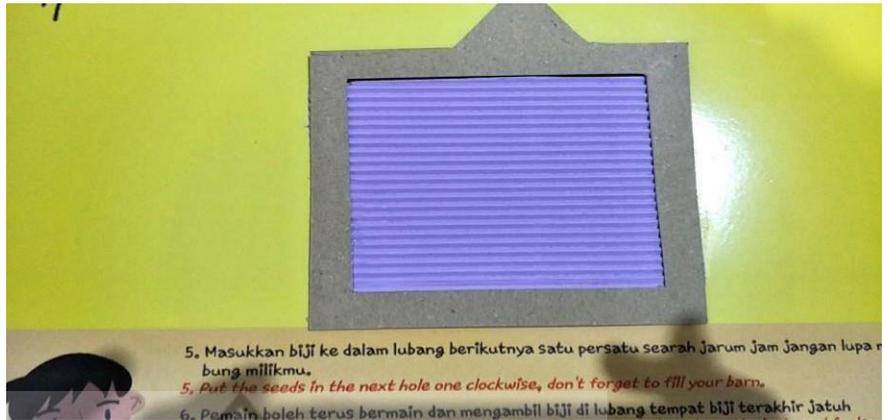
Gb. Tampilan halaman 6 step 2



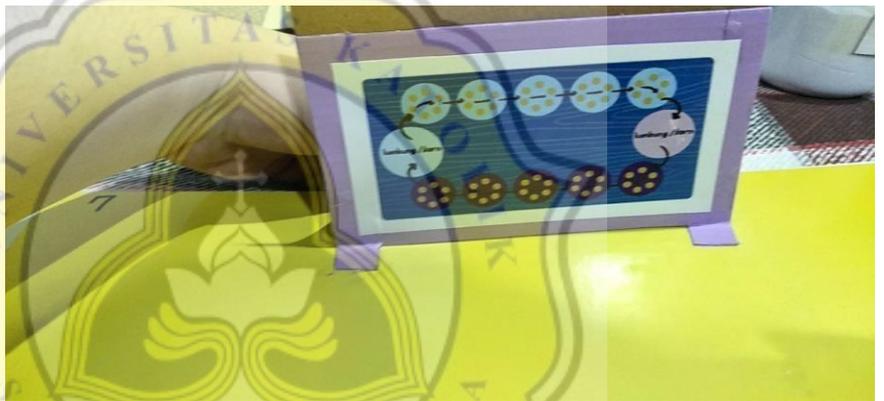
Gb. Tampilan halaman 6 step 3

- Halaman 7 – 8

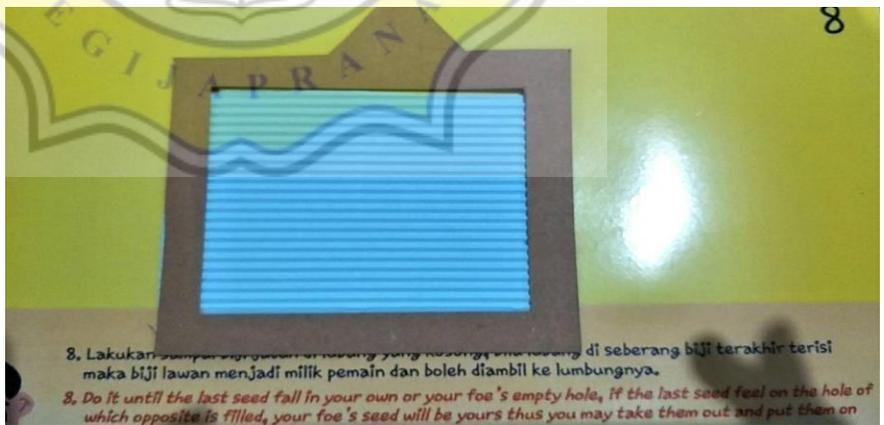
Pada halaman tujuh dan delapan dan enam teknik pertama yang diterapkan adalah Teknik *pop up page window swing card* yang digunakan untuk menampilkan objek pertama berupa tahap-tahap memainkan congklak dengan cara menarik anak panah yang akan mengangkat dan menunjukkan gambar ilustrasi tersebut.



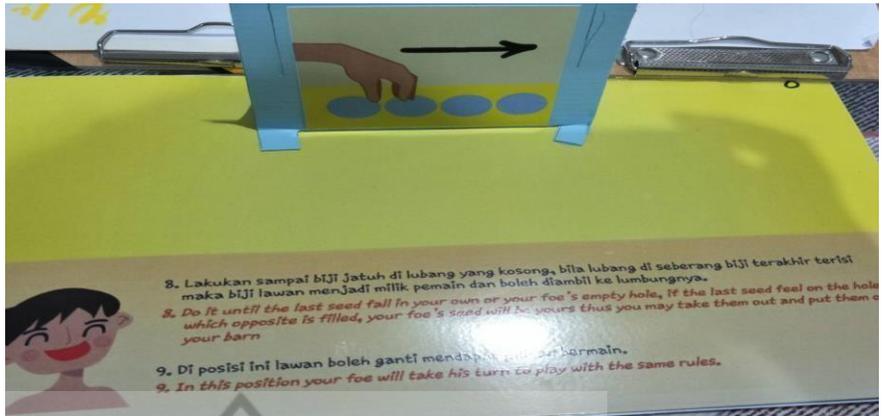
Gb. Tampilan dasar halaman 7



Gb. Tampilan step 1 halaman 7

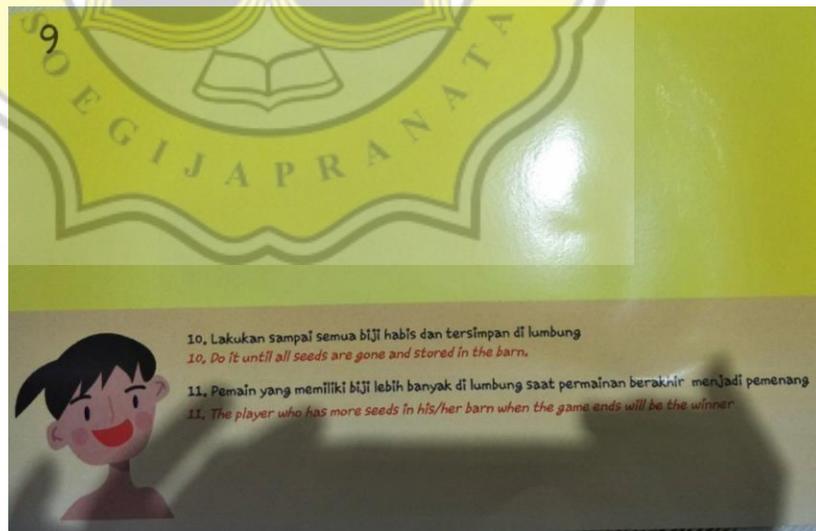


Gb. Tampilan dasar halaman 8

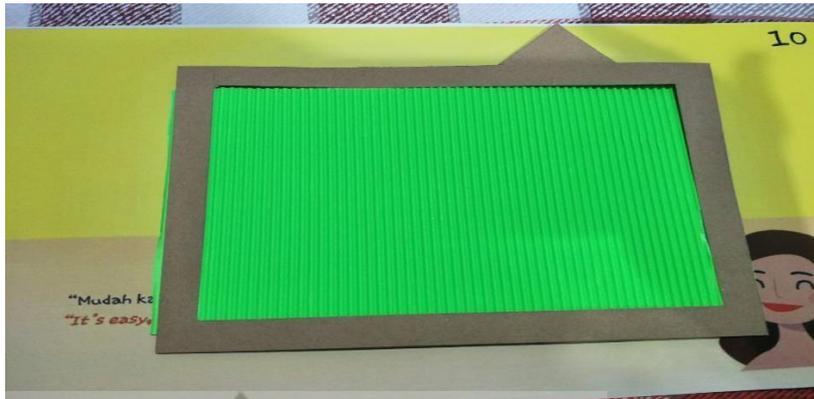


Gb. Tampilan step 2 halaman 8

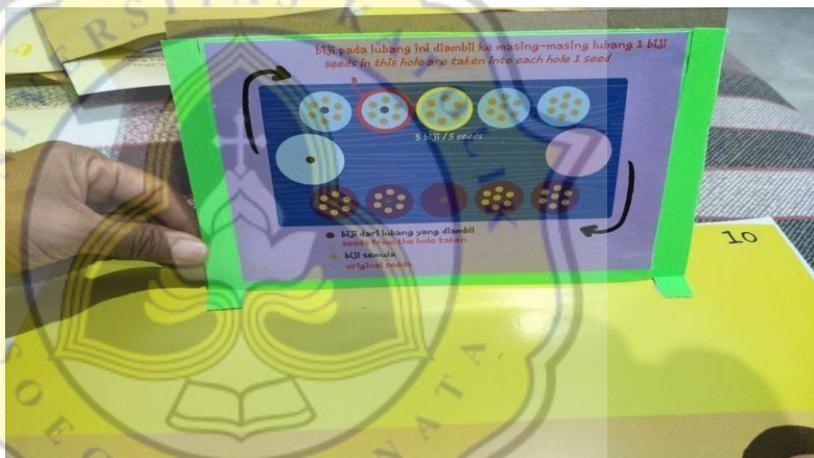
- Halaman 9 – 10  
 Pada halaman sepuluh teknik pertama yang diterapkan adalah Teknik *pop up page window swing card* yang digunakan untuk menampilkan objek pertama berupa tahap-tahap memainkan congklak dengan cara menarik anak panah yang akan mengangkat dan menunjukkan gambar ilustrasi tersebut.



Gb. Tampilan dasar halaman 9



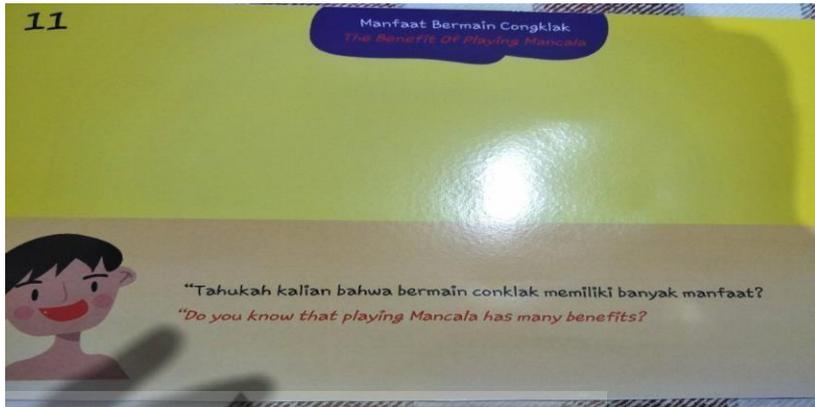
Gb. Tampilan dasar halaman 10



Gb. Tampilan halaman 10 step 3

- Halaman 11 dan 12

Pada halaman dua belas teknik pertama yang diterapkan adalah Teknik *pop up* yang digunakan untuk menampilkan objek pertama berupa manfaat memainkan congklak dengan cara membuka lembaran yang akan mengangkat dan menunjukkan gambar ilustrasi tersebut.



Gb. Tampilan dasar Halaman 11



Gb. Tampilan dasar halaman 12



Gb. Tampilan halaman 12 step 2

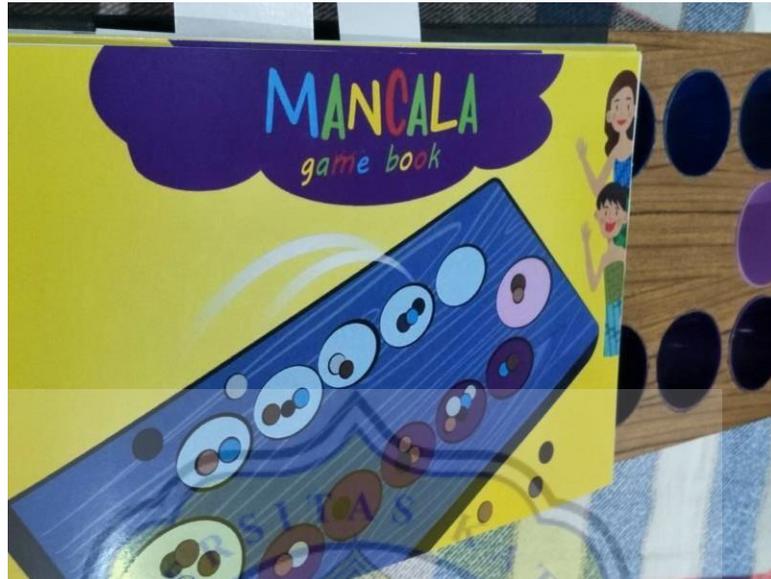
## Desain final



Gb. Tampilan depan



Gb. Tampilan belakang



Gb. Tampilan sisi kiri



Gb. Tampilan sisi kanan