

**LAMPIRAN**  
**DRAFT JOB SHEET**  
**of**  
**(Pembuatan buku pop up “Mancala Game book”)**

**I. Jenis project**

Pembuatan buku “POP UP” disertai media permainan congklak.

**II. Jumlah dan deskripsi halaman:**

- a. Halaman cover : 1 lembar
- b. Halaman daftar isi: 1 lembar
- c. Halaman isi: 6 Lembar (art paper)
- d. Media permainan: 1 unit ( papan congklak dan ..... butir biji congklak
- e. Dimensi buku: (ukuran folio )
- f. Bahan:
  - Kertas:
    - ✓ Cover depan dan penutup : art paper
    - ✓ Halaman utama:
    - ✓ Dekorasi/ ilustrasi: artpaper dan glossy paper
      - ❖ 2 karakter (Manca dan Cala) berpakaian tradisional
      - ❖ Papan dakon
      - ❖ Rumah joglo dengan halaman
      - ❖ Rumput, pohon, kucing dan ayam
      - ❖ .....
  - Media permainan:
    - ✓ Papan congklak : gabus, cat acrylic pelapis warna biru
    - ✓ Biji buah sirsak yang difinishing lapisan cat.
- g. Jenis pop up yang di terapkan: gabungan beberapa teknik diantaranya *flip of flap*, *moveable paper*, dan lain-lain.

**III. LOGO**

**Sketsa**



**Final**

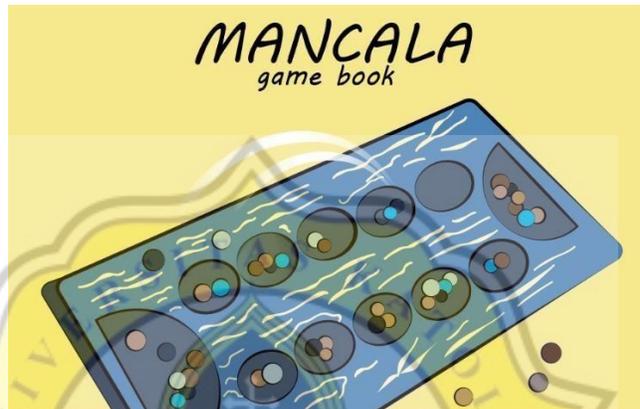


Penggambaran logo “ MANCALA “ terdiri dari bentuk congklak yang terbelah menjadi 2. Lalu pada tengah bentuk congklak terdapat tipografi yang  
 Warna pada logo  
 Biru : memiliki makna kecerdasan, kepercayaan diri,  
 Hijau

**IV. Uraian Detail**

Halaman Cover:
Desain utama: ■ Judul buku: ✓ Text: Mancala Game Book ✓ Font: MV Boli

- ✓ Size: 82 dan 41
- Warna yang digunakan:
  - ✓ Primer: Biru, kuning dan
  - ✓ Sekunder:
- Ilustrasi penunjang : gambar papan congklak dengan biji
- Draft



#### Halaman daftar isi

- Judul
  - ✓ Font: MV Boli
  - ✓ Size: 24
  - ✓ Text:
    1. Judul : Daftar isi
    2. Kata pengantar
    3. Perkenalan karakter
    4. Sejarah mancala
    5. Cara bermain
    6. Manfaat
    7. Papan mancala
- Ilustrasi penunjang:
  - ✓ Gambar papan congklak tradisional

#### Halaman 1 : Lembar Pengenalan Karakter

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.

Manca: “Halo, aku Manca dan ini temanku Cala. Kami akan menemani kalian belajar tentang permainan congklak. Selain menemani kalian belajar, di halaman terakhir kalian juga bisa menemukan papan permainan dan biji congklak untuk bermain, Seru kan?”

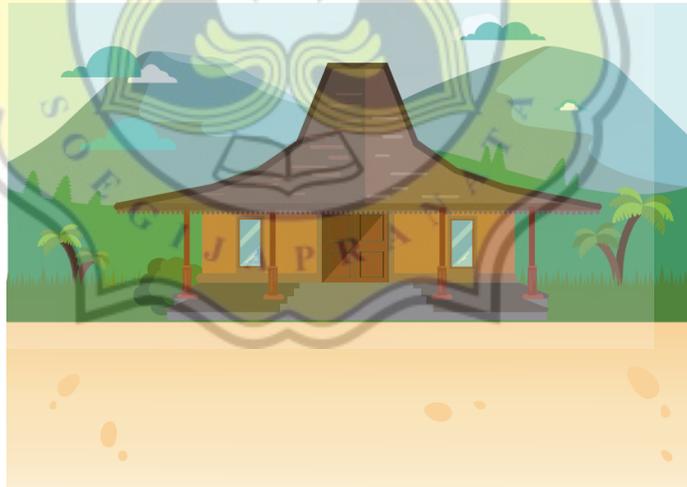
Cala: “Sudah tidak sabar? Kami juga. Mari kita mulai.”

Setting: Tokoh manca dan cala dengan pakaian tradisional, berdiri bersebelahan didepan rumah joglo yang berlatar belakang pemandangan alam, dan bicara dengan naskah diatas.

Desain POP UP:

- Pemandangan pada halaman pertama adalah Rumah Joglo dengan teknik flip the flap( ada bagian belahan di tengah) , Ketika dibuka halaman pertama pembaca akan melihat rumah joglo berlatar belakang pemandangan alam.
- Terdapat lipatan yang bila dibuka akan menampilkan karakter manca dan cala yang sedang memperkenalkan dirinya.

Gambar :



Gambar 1



Gambar 2

## Halaman 2: Sejarah congklak

### 1. Text:

- c. Menurut sejarah, Congklak pertama kali masuk dan berkembang di Indonesia dibawa oleh bangsa Arab yang datang untuk berdagang dan berdakwah;
- d. Banyak ahli menduga permainan congklak merupakan papan permainan tertua yang pernah ada di dunia.
- e. Di sini kalian dapat melihat beberapa contoh papan permainan congklak dari masa ke masa.

### 2. Ilustrasi

Beberapa gambar papan congklak berbentuk klasik



3. Desain POP UP:

- Menggunakan teknik waterfall card, yang berisi gambar papan permainan congklak dari berbagai jenis dan masa.
- Gambar papan congklak yang akan dimunculkan diantaranya: berbahan tanah, batu, kayu, plastik, digital.

**Halaman 3: Aturan permainan/ cara bermain**

1. Text cara bermain:

- l. Pertama-tama duduklah berhadapan, ambil biji congklak, masing-masing pemain mendapat 25 butir.
- m. Masing-masing pemain memiliki 5 lubang + 1 lumbung tempat pemain menabung biji congklak, setiap lubang harus diisi dengan 5 biji congklak. Lubang yang berbentuk  $\frac{1}{2}$  lingkaran (lumbung) tidak perlu diisi.
- n. Lakukan undian untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu
- o. Pemain yang bermain pertama boleh menentukan dimana dia akan mengambil biji pertamanya.
- p. Masukkan biji ke dalam lubang berikutnya satu persatu searah jarum jam jangan lupa mengisi lumbung milikmu.
- q. Bila biji terakhir berhenti di lumbung sendiri maka pemain boleh melanjutkan permainan dengan mengambil biji di lubang di mana biji terakhir jatuh.
- r. Lakukan sampai biji jatuh di lubang yang kosong, bila lubang di seberang biji terakhir terisi maka biji lawan menjadi milik pemain dan boleh diambil ke lumbungnya.
- s. Di posisi ini lawan dapat ganti pemain dengan aturan bermain yang sama.
- t. Lakukan sampai semua biji habis dan tersimpan di lumbung.
- u. Pemain yang memiliki biji lebih banyak di lumbung saat permainan berakhir menjadi pemenang.

2. Ilustrasi

Manca dan cala bermain congklak di halaman rumah joglo dengan suasana asri, ada ayam, kucing, anjing dan pohon pisang.

3. Desain Pop Up :

pop up page  
flip of flap

**Halaman 4: Manfaat**

5. Melatih motorik halus
6. Belajar mengatur strategi
7. Belajar bersabar

8. Belajar berhitung

Desain pop up: waterfall card

**Halaman 5: Media permainan**

Papan congklak yang dibuat dari bahan gabus yang dilapisi kertas karton dan difinishing dengan cat acrylic warna biru pada setiap lubang dan dua lumbung.

**Cover penutup**

Text:

Design and created by lisa

Ilustrasi



## KUESIONER

### Questionnaire Untuk anak usia 7-12 tahun

Questionnaire atau angket ini adalah angket untuk tujuan menggali data terkait dengan permainan congklak dan hanya akan digunakan untuk tujuan perancangan desain sebagai pemenuhan tugas akhir di UNIKA, data anda tidak akan digunakan untuk tujuan lain selain yang diuraikan dalam kuestionaire ini. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik saya ucapkan terima kasih,  
Annelisa Santoso

Nama: Zylfa Dwi Adha N A  
Usia: 8 tahun

1. Apakah anda pernah mendengar nama permainan congklak/ dakon?  
Ya
2. Apakah anda bisa/ tahu cara bermain congklak?  
Ya
3. Seberapa sering anda memainkan congklak?  
Tidak terlalu sering
4. Informasi apa sajakah yang anda butuhkan tentang permainan congklak?  
Cara bermain
5. Jenis media permainan apakah yang anda pakai saat bermain congklak (dari kayu/plastik, dll)  
Merah
6. Apakah anda mengenal buku POP UP? Bila ya, Apakah menurut anda buku POP UP menarik? Tidak tahu
7. Warna apakah yang menarik menurut anda? ( boleh menyebutkan lebih dari satu warna)  
Biru
8. Bila ada buku pop up yang membahas permainan congklak, ilustrasi apa yang menurut anda sesuai untuk dimunculkan dalam buku tersebut?  
Tidak tau
9. Menurut anda, berapa berat ideal buku yang dapat dibawa dengan cara dijinjing?  
100 gram

### Questionnaire Untuk Orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun

Questionnaire atau angket ini adalah angket untuk tujuan menggali data terkait dengan permainan congklak dan hanya akan digunakan untuk tujuan perancangan desain sebagai pemenuhan tugas akhir di UNIKA. data anda tidak akan digunakan untuk tujuan lain selain yang diuraikan dalam kuestionaire ini. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik saya ucapkan terima kasih,  
Annalisa Santoso

Nama orang tua : Sakidah  
Nama anak : Fachri Dian  
Usia anak : 11 tahun

1. Apakah anak anda memainkan permainan tradisional congklak/ dakon?  
fa
2. Apakah anda bisa/ tahu cara bermain congklak?  
fa
3. Informasi apa sajakah yang anda butuhkan tentang permainan congklak?  
Cara bermain, jumlah pemain
4. Jenis media permainan apakah yang anda pakai saat bermain congklak (dari kayu/plastik, dll)  
Plastik
5. Apakah anda mengenal buku POP UP? Bila ya, Apakah menurut anda buku POP UP menarik?  
Ya menarik
6. Warna apakah yang menarik menurut anda? ( boleh menyebutkan lebih dari satu warna)  
Biru
7. Bila ada buku pop up yang membahas permainan congklak, ilustrasi apa yang menurut anda sesuai untuk dimunculkan dalam buku tersebut?  
Kartun
8. Menurut anda, berapa berat dan ukuran ideal buku yang dapat dibawa dengan cara dijinjing?  
100 gr
9. Apakah anak anda senang membaca dan membawa buku  
tidak terlalu

## Hasil Penghitungan Questionaire

Pengetahuan tentang congklak		
	Anak	Orang tua
Tahu	10	65
Tidak tau	90	35
Kemampuan Bermain congklak		
	Anak	Orang tua
Bisa	15	70
Tidak bisa	85	30
Informasi yang dibutuhkan terkait congklak		
	Anak	Orang tua
Aturan permainan	60	65
Pengetahuan tentang buku Pop Up		
	Anak	Orang tua
Tahu	40	30
Tidak tahu	60	70
Keseringan Bermain congklak		
	Anak	
Sering	20	
Tidak pernah	80	
Warna yang diinginkan dalam desain		
	Anak	Orang tua
Pink	biru	25
Coklat	kuning	9
Kuning	pink	8
Merah	hijau	9
Ungu	merah	6
	hitam	4
Karakter yang diinginkan dalam		

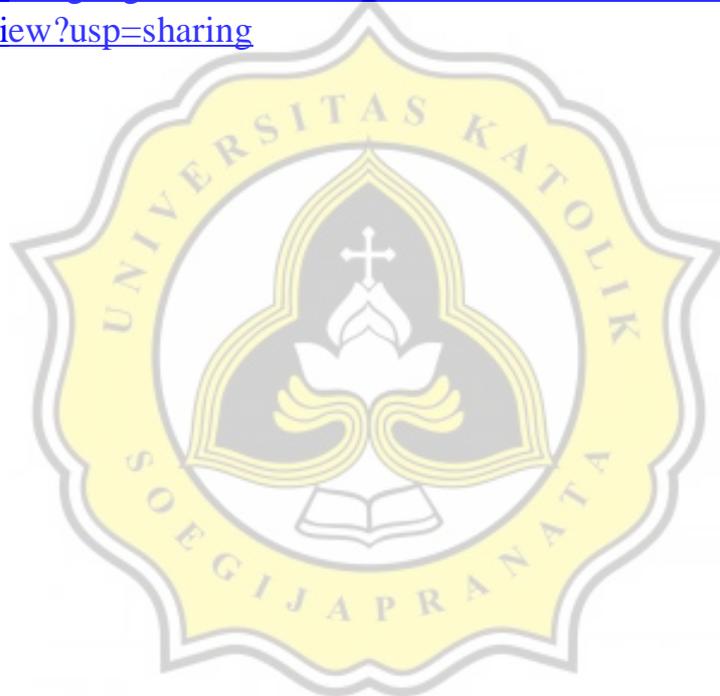
desain		
	Anak	Orang tua
Kartun	3	5
Tokoh anak dengan baju tradisional	17	15



Berat buku		
	Anak	Orang tua
100 gr		
200 gr	2	
250 gr		
450 gr	18	20

## VIDEO

<https://drive.google.com/file/d/1F7N30Pfx8ICmeOMNM3BNwDSX2EG4v547/view?usp=sharing>





**7.92%** PLAGIARIS

## Report #11046220

BABIPENDAHULUAN Latar belakang Fenomena makintersingkirnya permainan tradisional untuk dimainkan anak-anak, terutama anak usia sekolah dasar (dengan rentang usia 7-12 tahun) menimbulkan keprihatinan. Keprihatinan ini lebih banyak didasari karena adanya pemahaman dan keyakinan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang positive bagi anak seperti dapat melatih ketrampilan fisik, mendorong anak menjadi lebih aktif dan kreatif, belajar bekerjasama dan manfaat lain yang dibutuhkan sebagai stimulus untuk pembentukan karakter positif anak. Lebih jauh, menilik kondisi secara umum disadari maupun tidak permainan tradisional yang sudah di kenal sejak masa kanak-kanak terutama bagi mereka yang belum begitu mengenal gawai seperti jaman sekarang banyak memuat nilai-nilai yang sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter manusia seperti diuraikan oleh Dharmamulya (dalam Putri, 2016: 8) yaitu (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakap dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan sportivitas. Fenomena tersingkirnya permainan tradisional ini ditandai dengan menurunnya minat untuk memainkan permainan tradisional, tidak memiliki kemampuan minat untuk memainkan permainan tradisional, tidak memiliki kemampuan

