

PENGEMBANGAN BUKU *POP UP* PENGENALAN RUMAH ULU OGAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Umi Karmini¹, Hestia Rachmat Nunciata Lubis² dan Heri Iswandi³

^{1, 2, 3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129*

Email Korespondensi : 2021620037@students.uigm.ac.id¹

Email : hestia_dkv@uigm.ac.id², wandy_dkv@uigm.ac.id³

Received: 24 September 2026

Revised: 17 Desember 2025

Accepted: 17 desember 2025

Abstract: *Rumah Ulu Ogan is one of the traditional houses of South Sumatra that holds significant historical and cultural value. However, the lack of engaging educational media for elementary school children has led to a decline in knowledge about Rumah Ulu. This study aims to design an interactive pop-up book as an educational tool for first to third-grade students in Palembang, enabling them to better understand the shape, function, and uniqueness of Rumah Ulu Ogan. The design process includes literature review, observation, and analysis of the learning needs of young students. A pop-up book was chosen for its ability to offer a more engaging visual and sensory experience compared to conventional books. The outcome of this design is expected to enhance children's interest in learning while effectively introducing local culture.*

Keywords: *Pop-up book, Rumah Ulu Ogan, education, elementary students, local culture.*

Abstrak: Rumah Ulu Ogan merupakan salah satu rumah adat khas Sumatera Selatan yang memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi. Namun, kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar menyebabkan pengetahuan tentang Rumah Ulu semakin terabaikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku *pop-up* interaktif sebagai media edukasi bagi siswa jangan di singkat di Palembang agar lebih mudah memahami bentuk, fungsi, dan keunikan Rumah Ulu Ogan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi studi literatur, observasi, serta analisis kebutuhan siswa sekolah dasar. Buku *pop-up* dipilih karena mampu memberikan pengalaman visual dan sensorik yang lebih menarik dibandingkan buku konvensional. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar serta memperkenalkan budaya lokal secara lebih efektif.

Kata Kunci: *Buku Pop-Up, Rumah Ulu Ogan, Edukasi, Siswa SD, Budaya Lokal.*

PENDAHULUAN

Warisan budaya merupakan bagian penting dalam pembentukan identitas suatu daerah, yang salah satunya tercermin melalui arsitektur tradisional. Di Sumatera Selatan, Rumah Ulu menjadi simbol budaya yang sarat nilai filosofis, sosial, dan estetika. Rumah ini berbentuk panggung dari kayu dengan ukiran ornamen simbolis yang merepresentasikan kearifan lokal masyarakat. Lebih dari

sekadar hunian, Rumah Ulu Ogan juga berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial, adat, dan keagamaan masyarakat setempat (Sukanti et al., 1993:87).

Secara arsitektural, Rumah Ulu Ogan Ilir umumnya berbentuk rumah panggung yang ditopang oleh tiang-tiang kayu kuat, seperti kayu unglan atau tembesu. Bentuk rumah panggung ini merupakan respon terhadap kondisi alam berupa daerah rawa dan aliran sungai, sekaligus berfungsi untuk melindungi penghuni dari banjir, hewan liar, serta menjaga sirkulasi udara agar tetap sejuk. Struktur bangunan disusun secara simetris dengan pembagian ruang yang memiliki fungsi dan makna tersendiri. Pembagian ruang pada Rumah Ulu Ogan Ilir mencerminkan nilai-nilai sosial dan adat istiadat masyarakat setempat. Bagian depan rumah biasanya difungsikan sebagai ruang menerima tamu dan tempat berkumpul, sementara bagian tengah dan belakang digunakan sebagai ruang keluarga dan area privat. Tata ruang ini menunjukkan adanya batasan antara ruang publik dan ruang pribadi, yang sekaligus merefleksikan etika pergaulan dan norma sosial dalam kehidupan masyarakat Ogan Ilir.

Dari segi estetika, Rumah Ulu Ogan Ilir memiliki ornamen dan ragam hias yang sederhana namun sarat makna. Motif-motif geometris dan flora sering dijumpai pada bagian dinding, pintu, maupun jendela rumah. Ragam hias tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga mengandung nilai simbolis yang berkaitan dengan harapan akan kesejahteraan, keharmonisan, dan perlindungan bagi penghuni rumah. Seiring dengan perkembangan zaman dan modernisasi, keberadaan Rumah Ulu Ogan Ilir semakin jarang ditemui. Perubahan gaya hidup dan material bangunan modern menyebabkan rumah adat ini mulai ditinggalkan. Oleh karena itu, upaya pelestarian melalui dokumentasi, edukasi, dan pengenalan kepada generasi muda menjadi sangat penting agar nilai budaya dan kearifan lokal yang terkandung dalam Rumah Ulu Ogan Ilir tetap lestari dan tidak tergerus oleh arus globalisasi.

Namun, arus modernisasi, perkembangan teknologi, dan globalisasi memberi dampak besar terhadap minat generasi muda dalam mempelajari budaya lokal. Anak-anak usia sekolah dasar kini lebih tertarik pada hiburan digital seperti gim dan media daring dibandingkan mendalami warisan budaya daerah. Kondisi ini memunculkan risiko hilangnya kesadaran budaya dan krisis identitas, terutama bila tidak segera diatasi melalui pendekatan edukasi yang relevan dengan gaya belajar generasi muda (Hasan et al., 2024:33).

Pendidikan berbasis budaya lokal memiliki peran penting dalam menanamkan nilai karakter sejak dini. Melalui pengenalan Rumah Ulu Ogan,

anak-anak dapat belajar mengenai filosofi hidup masyarakat, semangat gotong royong, serta nilai kebersamaan yang diwariskan turun-temurun. Dengan demikian, budaya tidak hanya dipahami sebagai warisan masa lalu, tetapi juga sebagai bagian dari identitas yang harus dilestarikan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

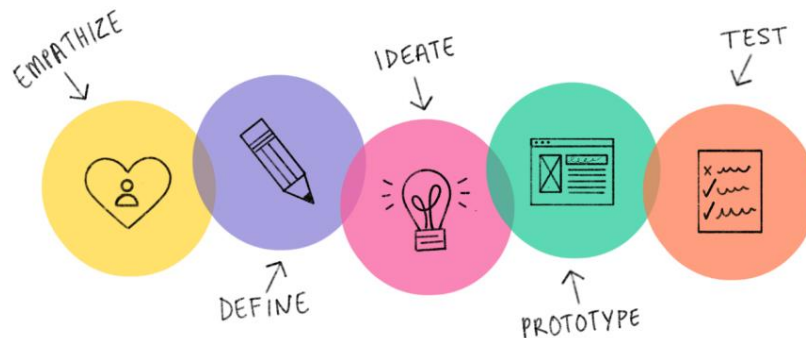
Untuk mendukung tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Anak-anak lebih mudah memahami informasi melalui visualisasi yang konkret, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan materi tekstual semata. Oleh karena itu, media *pop-up book* dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan tiga dimensi, sehingga anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata.

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), media kreatif seperti buku *pop-up* tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun daya tarik dan motivasi belajar. Kehadiran ilustrasi berwarna cerah, bentuk sederhana, dan interaksi yang unik membantu menciptakan pengalaman membaca yang ramah bagi anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, desain visual tidak hanya berorientasi pada estetika, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang mampu mendukung proses pembelajaran.

Lebih jauh, perancangan buku *pop-up* tentang Rumah Ulu Ogan ini juga diharapkan mampu mengatasi rendahnya minat baca anak. Melalui integrasi konten budaya lokal dengan media interaktif, anak-anak tidak hanya diajak untuk membaca, tetapi juga merasakan pengalaman visual yang menghibur sekaligus mendidik. Hal ini sejalan dengan upaya pelestarian budaya lokal, sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah (Siregar et al., 2024:54).

METODE

Tahapan dalam perancangan ini mengacu pada pendekatan *Design Thinking*. Metode ini dapat menjadi pembuka untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam kemudian dilanjutkan dengan beragam solusi yang diperoleh dari proses desain (Zaki & Sukoco, 2018:34). Pendekatan ini terdiri dari lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, untuk lebih jelas lihat bagan 1 di bawah.



Bagan 1. Metode Perancangan *Design Thinking*

Sumber : <https://bpmpp.uma.ac.id/2022/06/15>

Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi di Museum Negeri Balaputera Dewa untuk mempelajari bentuk otentik Rumah Ulu serta observasi di SDN 161 Palembang guna mengetahui pola belajar anak sekolah dasar. Wawancara dengan sejarawan, guru, orang tua, dan siswa juga dilakukan untuk menggali pengetahuan serta kebutuhan mereka terkait media pembelajaran budaya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada tahap *define* untuk merumuskan masalah utama, yaitu rendahnya minat anak sekolah dasar terhadap budaya lokal karena dominasi teknologi dan terbatasnya media edukasi yang sesuai. Analisis ini diperdalam menggunakan pendekatan 5W+2H yang mencakup aspek *what, who, why, when, where, how, dan how much*. Berikut lokasi penelitian di Museum Balaputra Dewa, lihat gambar 1 di bawah.



Gambar 1. Museum Balaputra Dewa

Sumber : Karmini, 2025

Masalah yang telah teridentifikasi kemudian dibawa ke tahap *ideate*, di mana berbagai konsep visual dan ide kreatif dikembangkan. Dari proses ini dipilih media buku *pop-up* interaktif karena dinilai sesuai dengan gaya belajar anak sekolah dasar, menarik, serta menyajikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Tahap *prototype* diwujudkan dengan membuat purwarupa buku yang memuat ilustrasi, mekanisme *pop-up*, serta tata letak halaman. Purwarupa ini kemudian diuji melalui tahap *test* dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai pengguna sasaran untuk menilai efektivitas, daya tarik, serta aspek interaktif dari media. Hasil evaluasi uji coba menjadi dasar perbaikan agar desain akhir lebih optimal.

Untuk memperjelas perumusan masalah, digunakan pendekatan 5W+1H. Analisis ini membantu menguraikan kebutuhan dan arah perancangan secara lebih spesifik. Hasil analisis yang dilakukan penulis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *What to say?* media yang dirancang berupa buku *pop-up* interaktif berjudul *Mengenal Rumah Ulu Ogan*.
2. *Who to say?* pada perancangan buku *pop-up* mengenal Rumah Ulu sebagai edukasi belajar untuk anak sekolah dasar, tentunya perancang telah menetapkan target sasaran potensial untuk perancangan ini yang terdiri dari :
 - a. Aspek Geografis, target sasaran adalah anak sekolah dasar di Kota Palembang, dengan potensi pemanfaatan yang dapat meluas ke wilayah Sumatera Selatan.
 - b. Aspek *Demografis* terdiri dari *Primer* yakni anak sekolah dasar pada usia 7–11 tahun (tingkat Sekolah Dasar). Gender Laki-laki dan Perempuan, Status Menengah dan Menengah Ke Atas dan Pendidikan adalah Sekolah Dasar (SD). Selanjutnya, *sekunder* yakni remaja dengan rentang 12-14 Tahun Sekolah Menengah Pertama (SMP). Gender yakni Laki-laki dan Perempuan dengan status menengah dan menengah Ke atas, untuk pendidikan yakni Sekolah dasar (SD).
 - c. Aspek *Psikografis* yakni dengan sasaran mencakup anak sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, aktif, kreatif, senang belajar melalui media visual dan interaktif, serta menyukai cerita budaya. Selain itu, juga melibatkan orang tua dan guru yang mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal.

- d. Aspek *Behavioristik* yakni dengan sasaran adalah anak sekolah dasar yang antusias menggunakan media interaktif seperti *pop-up* book, mudah fokus dengan elemen visual, senang bertanya dan bercerita ulang, serta menunjukkan minat pada kisah budaya. Orang tua dan guru yang terbiasa melibatkan anak dalam aktivitas belajar dengan media kreatif juga termasuk dalam kategori ini.
3. *Why to say?* Perancangan buku *pop-up* interaktif Rumah Ulu Ogan bertujuan untuk mengenalkan kembali budaya lokal yang mulai terlupakan, khususnya kepada anak sekolah dasar.
4. *When to say?* Media ini dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak sekolah dasar, baik di sekolah maupun di rumah. Waktu yang tepat adalah pada kegiatan pembelajaran tematik kebudayaan, sejarah lokal, atau aktivitas literasi kreatif yang mendukung pemahaman budaya daerah.
5. *Where to say?* Buku *pop-up* ini terutama digunakan di sekolah dasar sebagai media bantu pembelajaran muatan lokal. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan di rumah, taman baca, maupun komunitas literasi. Meskipun perancangan difokuskan di Kota Palembang, penggunaannya berpotensi diperluas ke wilayah Sumatera Selatan. Buku *pop-up* ini terutama digunakan di sekolah dasar sebagai media bantu pembelajaran muatan lokal. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan di rumah, taman baca, maupun komunitas literasi. Meskipun perancangan difokuskan di Kota Palembang, penggunaannya berpotensi diperluas ke wilayah Sumatera Selatan.
6. *How to say?* dengan merancang buku *pop-up* tiga dimensi yang memvisualisasikan bentuk dan struktur Rumah Ulu. Menggunakan pendekatan desain komunikasi visual yang ramah anak sekolah dasar: warna cerah, ilustrasi sederhana, dan teks singkat. Menambahkan elemen interaktif seperti pintu/lantai yang bisa dibuka-tutup, karakter tokoh, dan cerita ringan untuk mengenalkan fungsi rumah. Mengaitkan konten budaya dengan nilai-nilai pembelajaran seperti gotong-royong, kebersamaan, dan cinta tanah air.
7. *How Much?* dengan biaya produksi buku *pop-up* diperkirakan lebih tinggi dibandingkan dengan buku konvensional karena proses pembuatannya yang lebih kompleks. Buku *pop-up* tidak hanya memerlukan desain grafis

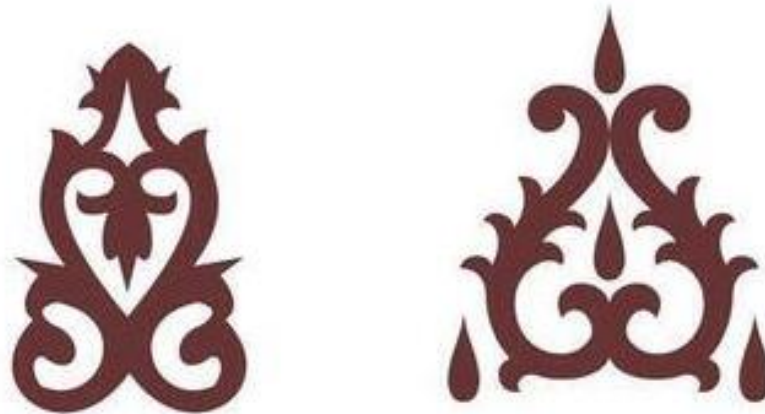
dua dimensi, tetapi juga melibatkan pembuatan elemen tiga dimensi, teknik pemotongan dan pelipatan, serta perakitan manual pada setiap halaman interaktif. Berdasarkan perhitungan kasar, biaya produksi buku biasa berkisar antara Rp22.000 hingga Rp38.000 untuk setiap eksemplar, sementara buku *pop-up* dapat mencapai Rp100.000 hingga Rp200.000 per satuan. Dengan demikian, secara rata-rata, biaya produksi buku *pop-up* adalah 2,5 hingga 4,5 kali lebih besar dibandingkan buku biasa, tergantung pada tingkat kompleksitas desain dan material yang digunakan.

HASIL DAN DISKUSI

Adapun hasil pembahasan yang diperoleh penulis berkaitan dengan perancangan buku *pop-up* interaktif Rumah Ulu Ogan menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi budaya bagi anak sekolah dasar. Hasil tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Gagasan Kreatif

Pada perancangan ini, penulis merumuskan big idea sebagai Elemen ataupun objek yang digunakan dalam perancangan main media, *pre-media* maupun *follow-up media*. Adapun big idea dari perancangan ini ialah *Motif* pucuk rebung dan atap rumah ulu, lihat gambar 2.



Gambar 2. Motif Pucuk Rebung

Sumber: https://idn.freepik.com/vektor-premium/set-elemen-motif-batik-pola-vektor-pucuk-rebung_148624950.htm

Motif pada gambar 1 ini menjadi bagian penting dari ornamen visual Rumah Ulu dan mencerminkan kehalusan nilai-nilai adat serta pandangan hidup masyarakat Ogan. Sebagai bagian dari struktur rumah, ia tak hanya

memperindah bangunan, tetapi juga menjadi penanda identitas estetik dan filosofis dari rumah itu sendiri.



Gambar 2. Atap Rumah Ulu Ogan
Sumber: Karmini, 2025

Pada gambar 2 diatas ialah Atap Rumah Ulu yang tinggi dan meruncing juga memiliki fungsi yang khas dalam identitas Rumah Ulu. Secara visual, bentuk ini menjadi ciri utama yang membedakan Rumah Ulu dari rumah adat lain, menandakan status, kemuliaan, dan perlindungan. Atap ini bukan hanya adaptasi terhadap lingkungan alam, tetapi juga simbol jati diri dan kebesaran budaya masyarakat Ogan.

Program Kreatif

Adapun program kreatif di dalam perancangan ini terdiri dari pesan verbal dan pesan visual. Pesan verbal mencakup empat hal yaitu *headline*, *subheadline*, *tagline* dan *body copy*. Untuk *Headline* yang dipilih adalah "Rumah Ulu Ogan", untuk *subheadline* yang digunakan adalah "Jelajahi Keunikan dan Keindahan Rumah Ulu Ogan Lewat Buku *Pop-up* yang Interaktif". Sedangkan *tagline* yakni Rumah Tradisi, Penuh Edukasi, serta *bodycopy* adalah bagian dari teks dalam materi pemasaran atau periklanan yang menjelaskan lebih lanjut tentang pesan yang ingin disampaikan. Selanjutnya, pesan visual di dalam perancangan ini penulis menggunakan objek visual figure manusia, untuk lebih jelas lihat gambar 3 di bawah.



Gambar 3. Andak Karakter laki laki
Sumber : Karmini, 2025

Pada Gambar 3 di atas ditampilkan salah satu objek visual utama dalam perancangan komunikasi edukasi mengenai budaya lokal Palembang, yaitu ilustrasi tokoh anak bernama Andak. Karakter ini dirancang sebagai representasi anak lokal yang secara simbolis merepresentasikan generasi muda penerus budaya, sekaligus menjadi pemandu dalam memperkenalkan Rumah Ulu Ogan beserta nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalamnya. Kehadiran Andak sebagai karakter utama dipilih karena mampu menghadirkan pendekatan visual yang komunikatif, bersahabat, dan mudah diterima oleh anak-anak sekolah dasar sebagai target *audiens* utama.

Program kreatif selanjutnya adalah penggunaan warna di dalam perancangan ini, untuk lebih jelas lihat palet warna pada gambar 4 di bawah.



Gambar 4. Warna
Sumber: Karmini, 2025

Pada Gambar 4 di atas ditampilkan kombinasi warna yang merefleksikan semangat, keceriaan, dan kekuatan budaya lokal dalam perancangan. Warna

hijau (#98C73F, #58B948) melambangkan pertumbuhan dan harapan baru, biru muda (#CDECFB) menghadirkan kesan tenang serta keterbukaan, oranye (#F89D20) dan kuning pucat (#FFD996) memberi nuansa ceria dan bersahabat, merah (#D35C33, #C1332E) menggambarkan energi serta keberanian, sedangkan coklat (#A45625) merepresentasikan kekuatan tradisi dan akar budaya. Kombinasi warna ini menciptakan harmoni visual yang sesuai dengan karakter edukatif, hangat, dan tetap berakar pada nilai budaya Palembang. Bagian selanjutnya adalah penggunaan elemen *typography*. Jenis font yang dipilih adalah *ezydraw* dan *poppins*, untuk lebih jelas elemen tipografi yang digunakan di dalam perancangan ini lihat gambar 5 dan gambar 6 di bawah.

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQq

RrSsTtUuVvWwXxYyZz

1234567890

Gambar 5. Tipografi *ezydraw*
Sumber: Karmini, 2025

Font Ezydraw pada gambar 5 di atas dipilih karena memiliki bentuk huruf yang *playful* dan menarik, sesuai dengan karakter SD. Tampilan yang ceria ini digunakan untuk elemen judul dan bagian *pop-up* agar menarik perhatian serta menciptakan kesan menyenangkan saat belajar.

AbBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsT

tUuVvWwXxYyZz

1234567890

Gambar 6. Tipografi *poppins*
Sumber: Karmini, 2025

Poppins digunakan untuk teks isi karena bentuk hurufnya yang bersih dan mudah dibaca. Kombinasi kedua *font* ini menciptakan keseimbangan antara tampilan visual yang menarik dan kemudahan membaca, sehingga sesuai untuk media edukasi siswa SD. Sedangkan untuk gaya tampilan desain di dalam perancangan ini penulis menggunakan gaya *flat design*, untuk lebih jelas lihat gambar 7 di bawah.



Gambar 7. Flat Design

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/18014467257408312/>

Gaya ilustrasi pada gambar 7 di atas Adalah gaya *Flat Design*, penulis merancang buku *pop-up Mengenal Rumah Ulu Ogan* menggunakan pendekatan *Flat Design* yang ditandai dengan bentuk sederhana, warna solid cerah, serta tampilan visual yang bersih tanpa efek tekstur maupun bayangan. Pendekatan ini dipilih agar pesan visual lebih mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan karakter anak sekolah dasar sebagai target *audiens*. Dengan gaya *Flat Design*, ilustrasi tampak ramah, menarik, serta mampu menghadirkan nuansa edukatif yang menyenangkan.

Visualisasi Desain

Visualisasi desain adalah proses mengubah ide, gagasan, atau informasi menjadi bentuk visual yang dirancang secara teratur. Tujuannya agar pesan dapat dipahami audiens dengan jelas melalui prinsip komunikasi visual. Proses ini tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga memadukan fungsi, makna, dan nilai sosial sehingga hasil desain mampu menyampaikan pesan secara optimal kepada target *audiens*.

1. Pre Media





Gambar 8. *Pre Media*
Sumber: Karmini, 2025

Pada Gambar 8 di atas, menampilkan poster, *feed* Instagram dan video animasi yang dirancang oleh penulis sebagai media pendukung untuk memperkenalkan elemen-elemen penting dalam perancangan, seperti nama tokoh dalam buku *pop-up* mengenal Rumah Ulu Ogan, penjelasan singkat mengenai media yang dikembangkan, mengajak audience serta pengenalan elemen *Graphic Standard Manual* (GSM) dari logo. Media ini dibuat dengan pendekatan visual bergaya *Flat* yang sedikit dimodifikasi agar tetap selaras dengan nuansa budaya Kota Palembang.

2. *Main Media*

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini berupa buku *Pop-Up* Mengenal Rumah Ulu Ogan, yang dikembangkan sebagai sarana interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat remaja terhadap nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan visual dan naratif yang menarik. Hasil akhir dari perancangan visual ini dapat dilihat pada Gambar 9 di bawah.





Gambar 9. *Main Media*
Sumber: Karmini, 2025

Pada gambar 9 di atas merupakan *main media* atau media utama yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari tiga bagian, yaitu buku *pop-up* "Mengenal Rumah Ulu Ogan", logo Rumah Ulu Ogan, dan maskot Andak. Ketiga media ini dikembangkan sebagai satu kesatuan visual yang saling mendukung dalam menyampaikan pesan budaya lokal kepada anak sekolah dasar. Buku *pop-up* dipilih karena memiliki daya tarik visual dan interaktif melalui elemen tiga dimensi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan ilustrasi bergaya flat design, buku ini membantu anak-anak memahami nilai budaya secara mudah, menarik, dan komunikatif.

Logo Rumah Ulu Ogan berfungsi sebagai identitas visual utama yang merepresentasikan karakter budaya lokal dengan sederhana namun kuat, sehingga mudah diingat dan diaplikasikan pada berbagai media pendukung. Sementara itu, maskot Andak dirancang sebagai representasi tokoh anak yang ramah, ceria, dan dekat dengan dunia anak-anak. Kehadiran maskot ini menambah kedekatan emosional dengan *audiens* sekaligus menjadi ikon yang memudahkan proses penyampaian informasi budaya secara lebih interaktif. Dengan kombinasi ketiga media tersebut, perancangan ini tidak hanya menghasilkan produk edukatif yang menarik, tetapi juga menghadirkan identitas visual yang kuat serta berpotensi meningkatkan minat anak-anak dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal Palembang.

3. Follow Up Media



Gambar 10. *Follow Up Media*
 Sumber: Umi Karmuni 2025

Selain media utama, perancangan ini juga dilengkapi dengan media pendukung (*follow up media*) yang terdapat pada gambar 10 dan gambar 11 di atas. Tujuan utama dari *follow up media* tersebut adalah memperluas jangkauan komunikasi visual dan memperkuat identitas dari buku pop-up *Mengenai Rumah Ulu Ogan*. Media pendukung tersebut terdiri dari stiker, gantungan kunci, pin, pembatas buku, *flashcard*, *brosur*, dan *X-banner*. Setiap media dirancang dengan konsistensi visual yang sama, baik dari segi warna, ilustrasi, maupun tipografi, sehingga tercipta kesatuan identitas yang mudah dikenali. Stiker, gantungan kunci, dan pin dihadirkan sebagai media promosi yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan kedekatan *audiens* dengan karakter Andak maupun logo Rumah Ulu Ogan.

Pembatas buku dan *flashcard* berfungsi sebagai media edukasi tambahan yang tetap menyenangkan, membantu anak-anak mengingat informasi dengan cara yang praktis dan interaktif. Sementara itu, *brosur* dan *x-banner* digunakan untuk memperkenalkan sekaligus menyebarkan informasi tentang buku dan tujuan perancangan ini kepada masyarakat secara lebih luas. Dengan adanya media pendukung ini, keseluruhan perancangan tidak hanya berfokus pada media utama, tetapi juga memperhatikan aspek promosi, interaksi, serta keberlanjutan penggunaan produk agar pesan budaya yang diangkat dapat tersampaikan secara lebih maksimal.

KESIMPULAN

Pengembangan buku *pop-up* "Mengenal Rumah Ulu Ogan sebagai Media Edukasi bagi Anak Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa media buku interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda. Kurangnya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dalam mempelajari budaya lokal. Melalui pendekatan visual dan interaktif, buku *pop-up* mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik perhatian, serta membantu anak memahami materi dengan lebih mudah melalui elemen tiga dimensi dan ilustrasi yang menyenangkan.

Dengan demikian, buku *pop-up* ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang lebih dekat dengan anak-anak. Kehadiran media ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar, menanamkan rasa cinta terhadap budaya daerah, serta memperkuat identitas lokal sejak dini. Buku ini juga membuktikan bahwa pendekatan desain visual yang komunikatif dapat menjadi jembatan antara nilai tradisi dengan dunia anak-anak masa kini, sehingga budaya lokal tetap relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (1991). *Sejarah Daerah Sumatera Selatan*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fadillah, R. N., & Lestari, I. (2016). Buku pop-up untuk pembelajaran bercerita siswa sekolah dasar. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 30(1), 21–26.
- Febriansyah, T., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2024). Kampanye visual makanan khas Kota Palembang berbahan baku ikan. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 416-435.
- Hamdani, A. D., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Minimnya Literasi Budaya dan Kewargaan Dapat Mereduksi Nilai Karakter Kebangsaan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 140–147.
- Hasan, Z., Pradhana, R. F., Andika, A. P., & Al Jabbar, M. R. D. (2024). Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Budaya Lokal dan Pancasila. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*,

- 1(2), 333–341. <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385>
- Hidayat, H. (2018). Arsitektur Rumah Ulu Ogan. *NALARs Jurnal Arsitektur*, 1(2), 129–134.
- Hudaidah, H., Trianti, L., & Rukmana, L. (2023). MAKNA FILOSOFIS MOTIF SENI UKIR REK PALEMBANG. *Panggung*, 3(4), 539–553.
- Keesing, R. (2014). Teori-Teori Tentang Budaya. *Antropologi Indonesia*, 0(52). <https://doi.org/10.7454/ai.v0i52.3313>
- Mardiana, A., Idris, M., & Wandiyono, W. (2022). Konsep Batanghari Sembilan Dalam Sejarah Dan Kebudayaan Melayu Sumatera Selatan Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.8959>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 89–99.
- Najahah, I., & Oemar, E. A. B. (2016). Perancangan buku pop-up sebagai media pembelajaran tentang rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(3), 494–501.
- Nugroho, S., & Hidayat, H. (2016). Tipologi Arsitektur Rumah Ulu di Sumatera Selatan. *Temu Ilmiah IPLBI 2016*, 145–150.
- Nurlela, L., Laksono, R. D., Judijanto, L., Wianti, S., Batubara, R. P., Sakti, S. R. M., Nataly, F., Saktisyahputra, S., Rachmawati, R. D., & Setyadji, V. (2024). *Pengantar Komunikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Wijaya, R. S. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *Jurnal Rupa*, 6(1), 34-45.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Prasetya, D. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!'. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 9(1), 1-10.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Mubarat, H. (2022). Aesthetic Space In Synthetic

- Cubism, Interpretation Analysis Of Armen Nazaruddin's Paintings. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(1), 99.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Mubarat, H. (2022). Aesthetic Space In Synthetic Cubism, Interpretation Analysis Of Armen Nazaruddin's Paintings. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(1), 99.
- Purwanto, H. S., Samodro, S. S., Kusen, D. R., Atmojo, H., Suprpto, R., Ds, M., Wisesa, T. P., Purwandaru, P., Rendra, T. B. S., & Suandi, A. (n.d.). *Jurnal seni (desain) dan budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*.
- Rachmad, Y. E., Wardani, K. K., Andhini, G. K., & Basiroen, V. J. (2024). *Buku Ajar Manajemen Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 116-128.
- Saganta, J., Imron, A., & Arif, S. (2014). Rumah Ulu Pada Masyarakat Adat Komering Di Ogan Komering Ulu Timur. *Pesagi (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 2(4).
- Sari, E. F. P., Somakim, & Hartono, Y. (2018). Etnomatematika Pada Kebudayaan Rumah Adat Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan. *Journal of Medives*, 2(1), 137-144.
- Siregar, D. A., Christmas Sihotang, E., Anggriani, F., Christine, I., Dea, M., Saragih, U., Sianturi, S., Sitanggung, V. M., & Lubis, F. (2024). Penggunaan Buku Bergambar Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Cepat Pada Anak. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(5), 2246-6110.
- Sukanti, D. ., Zulbiati, B., & Emawati, B. A. (1993). *Rumah Ulu Sumate R A Selat A N*.
- Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143-150.
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film "Agak Laen" Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49-65.