Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Buku Ilustrasi *Pop-Up* Ghumah *Baghi* Sebagai Warisan Budaya Besemah Di Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

Noor Faiza Febrianti[1], Didiek Prasetya[2] dan Bobby Halim[3]
[1, 2, 3] Program Studi 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 : 2022620024@students.uigm.ac.id
Email : didiek_dkv@uigm.ac.id, bobby_dkv@uigm.ac.id

ABSTRACT

Ghumah Baghi is a traditional house inhabited by the Besemah people, located in Lahat Regency, South Sumatra. Its cultural identity is reflected in the building's structure, spatial layout, symbols, carvings, and ornaments. Introducing this heritage to children requires an approach that helps them visualize the house's form and characteristics, rather than relying solely on written text. This project involves the design of a pop-up illustrated book tailored for elementary school students in grades 4-6, taking into account their need for visual content and age-appropriate interactive elements. The development process followed the five core stages of Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data for the design were gathered through observation, interviews, documentation, literature review, and a survey on the needs and preferences of 130 students in grades 4–6 at SDN 156 Palembang. The survey revealed that 83.8% of respondents find cultural education more engaging when presented with compelling images and media; 80.8% believe that illustrations aid in understanding the content; and 74.6% expressed interest in a three-dimensional book about traditional houses. These findings informed decisions regarding the illustration style, color palette, balance between text and imagery, and the mechanics of the pop-up features. The final product is a 21 × 21 cm book featuring a mascot named Ghumi, which explains the history, spatial layout, symbols, carvings, and ornaments of the Ghumah Baghi. This pop-up illustrated book is intended to serve as an engaging and accessible introduction to Ghumah Baghi for elementary school students, while also fostering an interest in the cultural heritage of the Besemah people.

Keywords: *Ghumah Baghi, Pop-up Illustrated Book, Cultural Preservation, Besemah*

ABSTRAK

Ghumah Baghi adalah rumah adat yang ditinggali oleh masyarakat *Besemah*, terletak di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Identitas budayanya terlihat dari bentuk bangunan, tata ruang, simbol, ukiran, dan ornamen yang digunakan. Pengenalan warisan ini kepada anak-anak membutuhkan cara yang membantu mereka mengenalkan bentuk dan ciri rumah, bukan hanya membaca teks yang ditulis. Perancangan ini membuat buku ilustrasi *pop-up* yang cocok untuk siswa SD kelas 4-6, dengan memperhatikan kebutuhan akan tampilan visual dan cara interaksi yang sesuai usia mereka. Proses tersebut berlangsung dalam lima tahapan utama dari *Design Thinking*, yaitu *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Bahan untuk merancang didapatkan melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi, membaca buku referensi, serta survei mengenai kebutuhan dan preferensi yang melibatkan 130 siswa kelas 4-6 SDN 156 Palembang. Dalam survei, 83,8% responden mengatakan pembelajaran budaya terasa lebih menarik jika

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

menggunakan gambar dan media yang menarik; 80,8% merasa gambar membantu dalam memahami isi buku; dan 74,6% tertarik pada buku rumah adat yang berbentuk tiga dimensi. Jawaban itu dipertimbangkan untuk menentukan gaya ilustrasi, pilihan warna, keseiimbangan antara teks dan gambar, serta cara kerja mekanisme *pop-up*. Media yang dihasilkan adalah buku berukuran 21 × 21 cm dengan maskot Ghumi, yang menjelaskan sejarah, tata ruang, simbol, ukiran, dan ornamen dari *Ghumah Baghi*. Buku ilustrasi *pop-up* ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan *Ghumah Baghi* yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sekaligus menumbuhkan ketertarikan terhadap warisan budaya *Besemah*.

Kata Kunci: *Ghumah Baghi*, Buku Ilustrasi *Pop-Up*, Pelestarian Budaya, *Besemah*

PENDAHULUAN

Keberadaan rumah adat memperlihatkan bagaimana suatu masyarakat membangun ruang hidup sekaligus mewariskan nilai dan pengetahuan lokal. Di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan, salah satu wujud warisan tersebut adalah *Ghumah Baghi* milik masyarakat *Besemah*. Rumah ini dipandang sebagai penanda identitas daerah dan keluarga yang menempatinya (Zami, 2020). Ciri *Ghumah Baghi* dapat dikenali melalui rancangan bangunan, pembagian ruang, simbol, ukiran, dan ornamen. Zamhari (2017) membedakan rumah ini menjadi *Rumah Tatahan*, yang memiliki hiasan ukiran pada bagian tertentu, dan *Rumah Kilapan*, yang tidak memiliki ukiran. Unsur ragam hias turut membentuk kekhasan tampilan *Ghumah Baghi*, terutama pada jenis *Tatahan*. Salah satu motif yang dikenal ialah *Mendale Kencane Mandulike*. Karena itu, pengenalan *Ghumah Baghi* kepada anak-anak perlu menyertakan penjelasan mengenai ornamen dan maknanya, selain memperlihatkan bangunan serta susunan ruangnya.

Permasalahan perancangan ini didasari oleh kebutuhan akan media yang dapat mengenalkan *Ghumah Baghi* kepada siswa sekolah dasar secara menarik dan mudah dipahami. Informasi mengenai bentuk bangunan, tata ruang, ukiran, dan ornamen perlu disajikan secara visual agar lebih mudah dikenali oleh siswa. Hasil wawancara dalam proses perancangan juga mengindikasikan perlunya bahan belajar yang menghubungkan pengetahuan budaya dengan pengalaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan media komunikasi visual yang memadukan narasi singkat dan ilustrasi untuk memperkenalkan *Ghumah Baghi.* Survei awal yang melibatkan 130 siswa kelas 4-6 SDN 156 Palembang memperlihatkan bahwa 83,8% responden memilih pembelajaran budaya yang didukung gambar dan media menarik. Sebanyak 80,8% juga menyampaikan bahwa gambar membantu mereka memahami isi buku. Angka tersebut digunakan untuk membaca preferensi calon pembaca dan menentukan pendekatan desain. Data ini tidak dimaknai sebagai hasil pengukuran peningkatan pemahaman setelah siswa menggunakan buku.

Ahdiyat (2025) menjelaskan bahwa ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang berperan dalam menyampaikan pesan, membangun narasi, dan membentuk persepsi audiens. Dalam perancangan ini, ilustrasi dipakai untuk memperjelas informasi sekaligus

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

menjaga perhatian pembaca melalui tampilan yang komunikatif dan sesuai tujuan. Winnuly et al. (2023) membahas buku *pop-up* sebagai media yang menghadirkan bagian visual dalam bentuk tiga dimensi saat halaman dibuka. Karakter tersebut menjadi alasan pemilihan format *pop-up*: bentuk rumah dan unsur budayanya dapat ditampilkan secara lebih nyata daripada melalui halaman datar saja. Meski demikian, susunan gambar, teks, dan mekanismenya tetap perlu mempertimbangkan usia pembaca serta kemudahan membaca.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada dua rumusan masalah, yaitu bagaimana strategi perancangan komunikasi visual buku ilustrasi *pop-up* rumah adat *Ghumah Baghi* Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan, dan bagaimana penerapan unsur visual serta interaksi dalam buku ilustrasi *pop-up* agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4–6 sekolah dasar. Permasalahan tersebut diselesaikan melalui pembuatan buku ilustrasi sebagai media pengenalan budaya yang memadukan tulisan, ilustrasi, warna, maskot, dan struktur *pop-up*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pengenalan budaya yang mudah dipahami oleh siswa serta dapat mendukung upaya memperkenalkan nilai dan kekhasan *Ghumah Baghi*.

Kajian terdahulu memberi contoh beragam cara menyampaikan sejarah dan budaya melalui desain visual. Muhammad dan Mubarat (2023) mengembangkan buku *pop-up* untuk memperkenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Palembang. Salsabila et al. (2025) membahas ensiklopedia visual tentang alat cetakan kue tradisional Sumatera Selatan, sementara Lubis et al. (2025) menelaah tanda visual pada sampul buku anak. Gustrisia et al. (2026) mengangkat visualisasi budaya lokal melalui ilustrasi dua dimensi, dan Murifaldi et al. (2021) merancang buku *pop-up* mengenai rumah adat Sulawesi Selatan bagi anak. Karya-karya ini menjadi rujukan dalam mempertimbangkan hubungan antara materi budaya dan bentuk penyajiannya. Perancangan yang dibahas di sini berfokus pada *Ghumah Baghi* untuk siswa kelas 4–6, dengan materi bangunan, tata ruang, simbol, ukiran, dan ornamen yang dipadukan dalam satu buku *pop-up*.

Kebutuhan khusus yang ditangani dalam perancangan ini adalah pengenalan *Ghumah Baghi* melalui media yang memadukan informasi dan pengalaman visual untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan survei kepada 130 siswa kelas 4–6 SDN 156 Palembang, 40,8% responden belum mengetahui adanya rumah adat lain di Sumatera Selatan selain Rumah Limas, sedangkan 26,2% menyatakan pernah mendengar rumah adat lainnya. Selain itu, 83,8% menilai pembelajaran budaya lebih menarik dengan gambar dan media yang menarik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengenalkan rumah adat daerah secara lebih spesifik melalui materi yang disesuaikan dengan target audiens. Ciri pembeda perancangan ini berada pada cara beberapa unsur *Ghumah Baghi*, bentuk bangunan, susunan ruang, simbol, ukiran, dan ornamen *Mendale Kencane Mandulike* disatukan dalam buku *pop-up*. Buku ditujukan bagi siswa kelas 4–6 dengan bahasa yang sederhana, ilustrasi kartun, pilihan warna berdasarkan survei preferensi, serta bagian tiga dimensi yang muncul saat

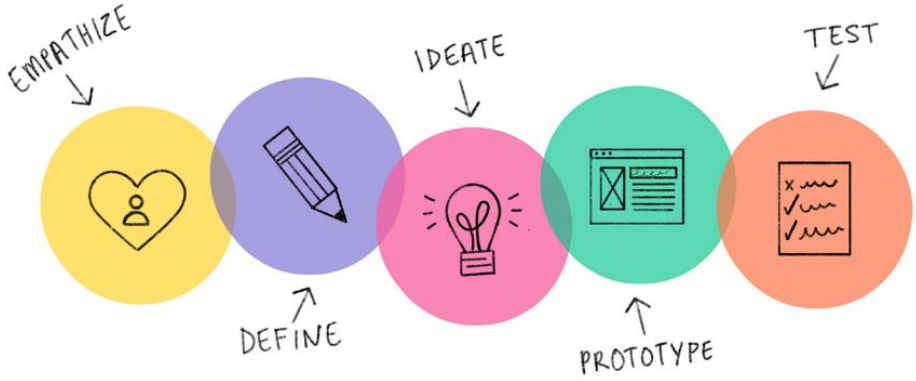
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

halaman dibuka.

Melalui penerapan buku ilustrasi *pop-up* ini, diharapkan siswa kelas 4–6 sekolah dasar dapat mengenal *Ghumah Baghi* beserta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Perpaduan ilustrasi dan mekanisme tiga dimensi menyajikan gambaran mengenai bentuk bangunan, tata ruang, simbol, serta ornamen *Ghumah Baghi*. Dari sisi kontribusi, buku ini diharapkan dapat menjadi alternatif media komunikasi visual dalam memperkenalkan warisan budaya *Besemah* kepada generasi muda. Pengenalan budaya *Besemah* penting dilakukan karena warisan budaya daerah merupakan bagian dari identitas masyarakat yang perlu dijaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Di tengah perkembangan teknologi, modernisasi, dan perubahan gaya hidup saat ini, pengenalan budaya lokal kepada generasi muda perlu mendapat perhatian agar keberadaan dan nilai-nilai budaya daerah tetap dikenal. Salah satu warisan budaya tersebut adalah *Ghumah Baghi*, yang memiliki keunikan arsitektur serta mengandung nilai sejarah, simbol, dan filosofi kehidupan masyarakat *Besemah*. Oleh karena itu, pengenalan *Ghumah Baghi* sejak usia sekolah dasar menjadi penting untuk menumbuhkan pengetahuan dan ketertarikan anak terhadap warisan budaya daerah. Dengan demikian, informasi budaya lokal dapat disampaikan melalui media yang lebih sesuai dengan karakteristik pembaca anak.

METODE

Perancangan ini menerapkan metode *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan target audiens, mengidentifikasi permasalahan, mengembangkan ide, serta menghasilkan desain komunikasi visual yang sesuai dengan tujuan perancangan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, serta survei terhadap kebutuhan dan preferensi 130 siswa kelas 4–6 SDN 156 Palembang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif sebagai dasar dalam menentukan isi dan arah visual media buku ilustrasi *pop-up Ghumah Baghi*.



Gambar 1 Tahapan Proses *Design Thinking*
Sumber: Dribbble, 2026

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pada tahap *empathize*, informasi dihimpun untuk memahami objek budaya dan target audiens. Observasi dilakukan terhadap *Ghumah Baghi* dengan memperhatikan bentuk bangunan, pembagian ruang, simbol, ukiran, dan ornamen. Wawancara dengan narasumber yang memahami *Ghumah Baghi* digunakan untuk melengkapi keterangan mengenai sejarah, fungsi, dan makna unsur-unsur tersebut. Survei awal kepada siswa kelas 4–6 SDN 156 Palembang membantu memetakan pengetahuan, minat, dan pilihan mereka terhadap media pengenalan budaya. Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk memahami permasalahan yang nantinya akan diselesaikan melalui perancangan.

Tahap *define* dilakukan dengan mengenali dan menyusun permasalahan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *empathize*. Masalah yang dirumuskan ialah bagaimana mengenalkan *Ghumah Baghi* dengan cara yang sesuai bagi siswa sekolah dasar. Analisis 5W+1H digunakan untuk menata fokus melalui enam pertanyaan: *what* membahas materi yang perlu dikenalkan; *who* menentukan siswa kelas 4–6 sebagai pembaca; *where* mengacu pada *Ghumah Baghi* di Kabupaten Lahat; *when* mempertimbangkan kebutuhan pengenalan budaya kepada generasi muda saat ini; *why* menjelaskan pentingnya menjaga pengetahuan tentang warisan *Besemah*; sedangkan *how* mengarahkan solusi pada buku ilustrasi *pop-up* yang memadukan informasi dan visual interaktif.

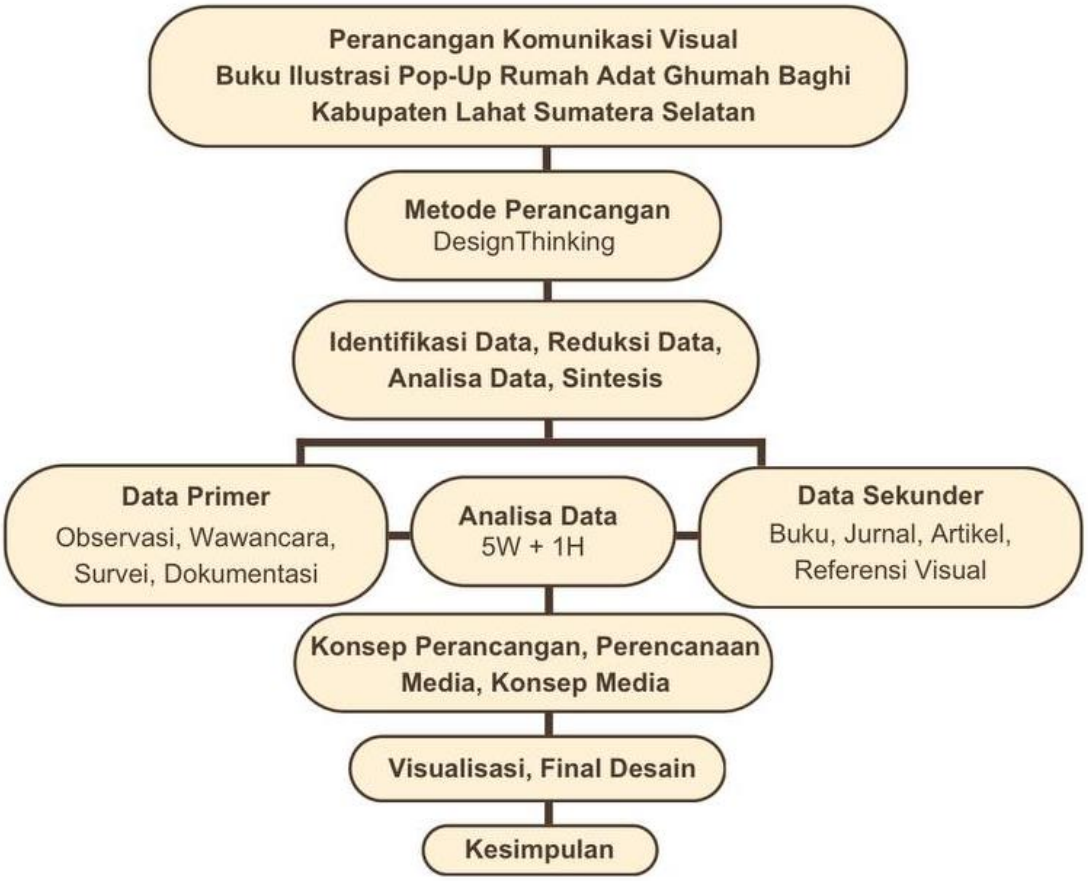
Tahap *ideate* berisi penyusunan alternatif gagasan berdasarkan masalah yang telah ditetapkan. Konsep yang dipilih adalah buku ilustrasi *pop-up* sebagai sarana mengenalkan *Ghumah Baghi* secara edukatif kepada siswa sekolah dasar. Pada tahap ini ditentukan arah visual, gaya ilustrasi, warna, tipografi, karakter maskot, urutan materi, dan kemungkinan mekanisme tiga dimensi. Setiap keputusan dikaitkan dengan karakter target audiens serta kebutuhan untuk mempertahankan ciri khas objek budaya.

Pada tahap *prototype*, konsep yang telah dipilih diterapkan menjadi rancangan buku. Pengerjaan meliputi sketsa, pembuatan ilustrasi, pengaturan halaman, penentuan warna dan huruf, serta perancangan mekanisme *paper engineering*. Bagian *pop-up* dibuat untuk menonjolkan bentuk rumah dan unsur budaya tertentu ketika halaman dibuka. Tahap ini menghasilkan wujud rancangan yang dapat ditinjau dari sisi tampilan, susunan informasi, dan konstruksi buku.

Tahap *test* belum dilaksanakan melalui pengujian formal kepada siswa setelah *prototype* selesai dibuat. Oleh sebab itu, rancangan ini belum menghasilkan data langsung mengenai keterbacaan, pemahaman materi, ketertarikan setelah membaca, atau kemudahan pengoperasian bagian *pop-up*. Survei 130 siswa yang digunakan dalam proses ini berlangsung pada tahap awal untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi, sehingga fungsinya berbeda dari pengujian produk akhir.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Catatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil survei ditelaah secara deskriptif. Informasi mengenai *Ghumah Baghi* dipakai untuk memilih materi yang akan dimasukkan ke buku, sedangkan jawaban siswa menjadi pertimbangan dalam menentukan bahasa, bentuk ilustrasi, warna, dan format media. Hasil telaah digunakan dalam setiap tahap *Design Thinking* hingga penyusunan *prototype*. Data tersebut menjadi dasar keputusan desain, bukan bukti efektivitas media karena belum dilakukan pengujian formal setelah produk selesai. Adapun kerangka konsep perancangan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Konsep Pikir Perancangan
Sumber: Febrianti, 2026

Berdasarkan Gambar 2, desain buku ilustrasi *pop-up Ghumah Baghi* dimulai dengan menggunakan metode *Design Thinking*, kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi, mengurangi, menganalisis, dan menyintesiskan data. Data yang digunakan adalah data primer yang didapat dari observasi, wawancara, survei, dan pengumpulan dokumen, serta data sekunder yang berasal dari buku, jurnal, artikel, dan sumber referensi visual. Seluruh data tersebut selanjutnya dianalisis dengan metode 5W + 1H agar dapat mendapatkan informasi yang menjadi dasar dalam menyusun konsep perancangan, perencanaan media, serta konsep media. Langkah berikutnya adalah membuat visualisasi dan menyiapkan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

desain akhir dari buku ilustrasi *pop-up Ghumah Baghi*. Hasil dari seluruh proses perancangan tersebut kemudian disusun dalam bentuk kesimpulan.

HASIL

Strategi Perancangan Komunikasi Visual Buku Ilustrasi *Pop-Up* Rumah Adat *Ghumah Baghi* Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

Survei terhadap 130 siswa kelas 4-6 SDN 156 Palembang digunakan untuk memetakan pengetahuan awal dan preferensi target audiens. Sebanyak 80% responden mengenal rumah adat, 16,2% pernah mendengarnya, dan 3,8% menyatakan tidak mengetahui rumah adat. Namun, ketika ditanya tentang ragam rumah adat di Sumatera Selatan, 40,8% belum mengetahui rumah adat lain selain Rumah Limas, sedangkan 33,1% menyatakan mengetahuinya. Hasil ini memperlihatkan bahwa pengetahuan umum mengenai rumah adat belum tentu diikuti pengenalan terhadap ragam rumah adat daerah. Dalam hal penyajian, 83,8% responden menilai pembelajaran budaya lebih menarik bila dilengkapi gambar dan media yang menarik. Sebanyak 55,4% menyukai keseimbangan gambar dan tulisan, sementara 36,2% memilih buku dengan lebih banyak gambar.

Preferensi visual responden juga menjadi bahan pertimbangan desain. Sebanyak 44,6% memilih ilustrasi kartun atau lucu dan 30,8% menyukai gabungan gaya kartun dengan tampilan realistis. Sebanyak 80,8% menyatakan gambar membantu mereka memahami isi buku. Untuk warna, 36,9% memilih warna cerah dan 31,5% memilih warna lembut. Mengenai format media, 56,2% pernah melihat buku *pop-up*, 72,3% menganggapnya menarik, dan 74,6% tertarik membaca buku rumah adat dengan bentuk tiga dimensi. Angka-angka ini menunjukkan kecenderungan dan minat awal responden; angka tersebut tidak menunjukkan hasil belajar setelah membaca *prototype*.

Mengacu pada pemetaan target audiens, buku dirancang menggunakan ilustrasi kartun, perpaduan teks dan gambar, serta bahasa yang tidak rumit. Warna cerah dan lembut dipertimbangkan agar tampilan tidak monoton, sedangkan Ghumi ditempatkan sebagai tokoh pemandu untuk membantu menghubungkan pembaca dengan materi. Buku berukuran 21 × 21 cm dan terdiri atas tujuh bagian utama yang membahas lokasi, sejarah, tata ruang, simbol, ukiran, serta ornamen *Ghumah Baghi*. Mekanisme *pop-up* dimanfaatkan untuk menghadirkan bentuk bangunan dan elemen budaya secara tiga dimensi. Karena belum dilakukan pengujian formal, kesesuaian dan efektivitas rancangan masih perlu ditinjau langsung bersama siswa.

1. Strategi Kreatif

   a. Gagasan Kreatif

      Dalam tahap perancangan, desain visual dikembangkan berdasarkan *big idea* "*Ghumah Baghi*". *Big idea* dipilih karena *Ghumah Baghi* merupakan identitas budaya khas Kabupaten Lahat yang memiliki keunikan dalam bentuk bangunan, ukiran, ornamen, dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Konsep

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

itu digunakan sebagai dasar dalam merancang semua elemen visual agar memiliki identitas yang sama dan saling terhubung. *Big idea* diwujudkan melalui buku ilustrasi *pop-up* yang menampilkan *Ghumah Baghi* dalam bentuk ilustrasi kartun, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar. Teknik *pop-up* digunakan agar bentuk rumah, bagian-bagian bangunan, dan ornamen Ghumah Baghi terlihat lebih menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penerapan big idea digunakan pada media pendukung dengan bentuk atap *Ghumah Baghi* sebagai inspirasi untuk elemen identitas visual serta ornamen *Mendale Kencane Mandulike* sebagai elemen dekoratif.



Gambar 3 *Ghumah Baghi* Sebagai *Big Idea*
Sumber: Febrianti, 2026

Gambar 3 merupakan *Ghumah Baghi*, yaitu rumah adat masyarakat *Besemah* di Kabupaten Lahat yang dijadikan sebagai *big idea* dalam perancangan.

b. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatifnya adalah menyusun buku *pop-up* yang membantu siswa sekolah dasar mengenal *Ghumah Baghi* melalui materi budaya yang ringkas dan tampilan visual yang menarik. Isi direncanakan mencakup bentuk bangunan, pembagian ruang, fungsi, ukiran, ornamen, dan makna yang berkaitan dengan budaya *Besemah*. Bagian tiga dimensi digunakan untuk memberi pengalaman membaca yang berbeda, sedangkan ilustrasi dan teks membantu menjelaskan informasi yang tidak dapat disampaikan oleh bentuk saja.

2. Program Kreatif

a. Objek Visual

Dalam proses perancangan buku ilustrasi *pop-up Ghumah Baghi*, dibutuhkan objek yang dapat digunakan sebagai dasar visualisasi untuk memperkuat identitas budaya *Besemah*. Bentuk atap *Ghumah Baghi* dipilih sebagai salah satu objek visual utama karena memiliki bentuk yang khas, yaitu

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

melengkung ke atas dan memiliki ujung yang menyerupai tanduk. Karakteristik tersebut menjadi ciri visual yang membedakan *Ghumah Baghi* dari rumah adat lainnya. Selain berperan sebagai bagian dari struktur bangunan, bentuk atap *Ghumah Baghi* juga memiliki makna simbolis serta mencerminkan nilai-nilai kehidupan masyarakat *Besemah*. *Ornamen Mendale Kencane Mandulike* juga digunakan sebagai bagian dari elemen visual karena bentuk dan motifnya merupakan bagian dari identitas *Ghumah Baghi*. Kedua objek tersebut kemudian diubah menjadi ilustrasi dengan gaya yang sesuai dengan karakteristik target audiens.



Gambar 4 Atap *Ghumah Baghi* Sebagai Objek Visual
Sumber: Febrianti, 2026

Gambar 4 merupakan bentuk atap *Ghumah Baghi* yang menjadi inspirasi visual dalam perancangan. Pemilihan bentuk atap didasarkan pada karakteristik yang khas dan mudah dikenali sebagai bagian dari *Ghumah Baghi*. Bentuk tersebut diubah ke dalam visualisasi perancangan tetapi tetap menjaga karakteristik utamanya agar memperkuat identitas *Ghumah Baghi*.



Gambar 5 *Ornamen Mendale Kencane Mandulike* Motif Bunga Melur
Sumber: Febrianti, 2026

Gambar 5 adalah ornamen *Mendale Kencane Mandulike* yang digunakan sebagai elemen visual pendukung dalam perancangan. Ornamen

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

dengan motif bunga melur (melati) ini digunakan untuk memperkuat kesan budaya *Besemah* pada media perancangan. Bentuk ornamen diubah menjadi ilustrasi dengan gaya kartun, tetapi tetap mempertahankan karakteristik visualnya agar dapat digunakan sebagai elemen dekoratif yang menarik dan sesuai dengan target audiens.

b. Warna

Warna membantu membangun suasana dan mengarahkan perhatian pembaca. Anggraini dan Nathalia (2018:37) menjelaskan bahwa warna dapat memengaruhi kesan yang diterima audiens. Dalam buku ini, pilihan warna dipertimbangkan berdasarkan karakter materi budaya dan preferensi siswa yang diperoleh melalui survei.



Gambar 6 Palet Warna
Sumber: Febrianti, 2026

Pada Gambar 6 menjadi acuan agar penggunaan warna pada setiap halaman dan media pendukung tetap konsisten. Kombinasi warna dipilih untuk menciptakan tampilan yang ramah bagi anak, sekaligus mendukung keterbacaan informasi dan penonjolan unsur budaya. Ringkasan palet warna yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Makna Penggunaan Warna

Warna	Makna Utama
Emas	Nilai budaya, kemewahan tradisional, dan warisan sejarah; menonjolkan detail penting pada rumah adat.
Coklat Kayu	Material alami, kehangatan, dan nuansa budaya; merepresentasikan penggunaan kayu dan bambu pada bangunan tradisional.

Sumber: Febrianti, 2026

c. Tipografi

Huruf dalam buku dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan pada ukuran cetak serta kesesuaiannya dengan karakter visual yang ditujukan kepada siswa sekolah dasar. Tipografi perlu membedakan judul, keterangan,

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

dan isi agar pembaca dapat mengikuti informasi dengan runtut. Karena itu, tampilan huruf dipadukan dengan ilustrasi tanpa mengurangi kejelasan teks. *Milky Nice* digunakan untuk judul agar terlihat lebih menarik dan ekspresif, sedangkan *Poppins* dipilih untuk teks isi karena bentuknya sederhana dan mudah dibaca. Perbedaan fungsi itu menciptakan struktur tampilan yang jelas, sehingga pembaca bisa membedakan judul dan informasi di setiap halaman dengan lebih mudah.



Gambar 7 *Font Milky Nice*
Sumber: https://www.dafont.com/milky-nice.font
Sumber: https://www.dafontfree.io/poppins-font-family/



Gambar 8 *Font Poppins*
Sumber: https://www.dafontfree.io/poppins-font-family/

d. Gaya Desain

Buku menggunakan ilustrasi bergaya kartun yang disesuaikan dengan calon pembaca usia sekolah dasar. Bentuk yang disederhanakan dan ekspresi

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

yang jelas membantu menghadirkan tampilan yang bersahabat. Penyederhanaan tersebut tetap diarahkan untuk menjaga ciri objek budaya yang ditampilkan, sehingga gaya visual tidak menghilangkan karakter penting *Ghumah Baghi*. Ilustrasi kartun digunakan khususnya untuk membantu menjelaskan bentuk dan bagian *Ghumah Baghi* secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Penyederhanaan bentuk dilakukan sambil tetap menjaga ciri-ciri visual utama rumah adat agar nilai budaya yang ingin disampaikan tidak hilang.



Gambar 9 Gaya Tampilan Desain Ilustrasi Kartun
Sumber: https://pin.it/3II9cBVy5

Visualisasi Desain Buku Ilustrasi *Pop-Up* Rumah Adat *Ghumah Baghi* Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan

1. Media Utama

   a. Logo

   Logo dibentuk dari perpaduan bentuk atap *Ghumah Baghi* dan motif pusaran pada ornamen *Mendale Kencane Mandulike* Bunga Melur. Siluet atap menandai objek budaya yang diangkat, sedangkan bentuk pusaran diambil sebagai aksen visual dari ragam hiasnya. Kedua unsur disatukan agar identitas perancangan mudah dikenali pada buku maupun media pendukung.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Gambar 10 Logo Perancangan
Sumber: Febrianti, 2026

b. Maskot

Karakter pemandu dalam perancangan diberi nama Ghumi, yang diambil dari sebutan *Ghumah Baghi*. Ia digambarkan sebagai anak perempuan dengan pakaian baju kurung dan kain tradisional, dilengkapi aksesori yang merujuk pada busana lokal. Ekspresi ramah dan rasa ingin tahu pada karakter dirancang untuk mendampingi pembaca saat mengenal informasi budaya di dalam buku.



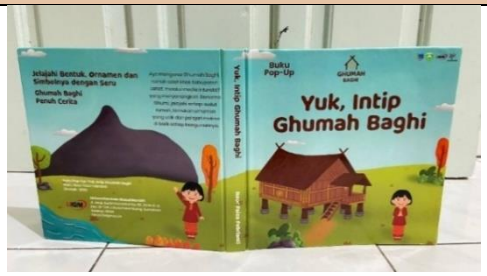
Gambar 11 Maskot
Sumber: Febrianti, 2026

c. Buku *Pop-Up*

Buku ilustrasi *pop-up* dirancang dalam format persegi berukuran 21×21 cm menggunakan kertas konstruk 210 gsm untuk mendukung mekanisme tiga dimensi. Buku ini memiliki *cover* depan dan belakang serta tujuh bagian isi yang memperkenalkan *Ghumah Baghi*. Materi mencakup pengenalan lokasi, sejarah, tata ruang, simbol, ukiran, serta ornamen *Mendale Kencane Mandulike* dengan motif Bunga Melur dan Bunga Matahari. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai visualisasi dan susunan buku ilustrasi *pop-up* yang dirancang, dapat dilihat pada Tabel 2.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Tabel 2 Visualisasi Buku Ilustrasi *Pop-Up*

No	Narasi	Gambar
1	Cover depan dan belakang buku *pop-up* Yuk, Intip *Ghumah Baghi*	
2	Halaman ini berisi tentang Ghumi yang mengajak teman-teman untuk menjelajahi *Ghumah Baghi* dan peta asal *Ghumah Baghi*	 
3	Halaman ini berisi tentang penjelasan mengenai *Ghumah Baghi*	

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

4	Halaman ini berisi tentang penjelasan mengenai tata ruang yang ada di *Ghumah Baghi*	 
5	Halaman ini berisi tentang Ghumi yang mengajak teman-teman menjelajah simbol yang ada di *Ghumah Baghi*	
6	Halaman ini berisi tentang macam-macam ukiran yang terdapat di *Ghumah Baghi*	
7	Halaman ini berisi tentang Ornamen *Mendale Kencane Mandulike* Bunga Melur.	 

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

8	Halaman ini berisi tentang Ornamen *Mendale Kencane Mandulike* Bunga Matahari.	

Sumber: Febrianti, 2026

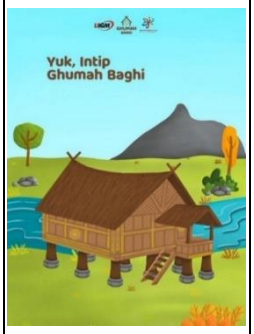
2. Media Promosi



Gambar 12 Poster
Sumber: Febrianti, 2026

Tabel 3 Visualisasi *Motion Graphic*

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Scene	Visual	Audio	Durasi	Deskripsi	Animasi
1		*Sound effect*	0.00 - 0.01	Menampilkan latar pemandangan alam Kabupaten Lahat sebagai penggambaran lingkungan asal *Ghumah Baghi*	Tampilan statis tanpa animasi
2		*Sound effect* muncul rumah	0.01 - 1.00	Ilustrasi rumah adat *Ghumah Baghi* muncul sebagai objek utama	Rumah bergerak turun dari atas layar, kemudian diberi efek *bounce*
3		*Sound effect* muncul logo	1.00 - 2.27	Logo Universitas Indo Global Mandiri, logo *Ghumah Baghi*, dan logo Program Studi DKV ditampilkan sebagai identitas.	Logo muncul dengan efek *zoom in*
4		*Sound effect* muncul *headline*	2.27 - 3.10	*Headline* ditampilkan secara bertahap	*Headline* muncul dengan pergerakan seperti *pop-up* yang naik turun

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

5		*Sound effect* muncul *subheadline* dan *tagline*	3.10 - 4.08	*Subheadline* dan *tagline* ditampilkan secara bertahap sebagai ajakan kepada audiens untuk mengenal *Ghumah Baghi*	*Subheadline* dan *tagline* muncul bertahap dengan efek
6	 	*Sound effect* suara anak-anak, dilanjutkan *sound effect* muncul maskot	4.08 - 9.27	Maskot muncul dengan gerakan mengintip dan mulai memasuki layar sebagai pemandu cerita	Maskot bergerak mengintip kemudian berjalan masuk (*slide/walk in*) ke dalam layar
7		*Sound effect* penutup	10.22 - 12.00	Logo *Ghumah Baghi* ditampilkan sebagai identitas perancangan di akhir *motion graphic*	Logo membesar (*zoom in*) secara perlahan pada latar putih

Sumber: Febrianti, 2026

3. Media Pendukung

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 13 Kalender
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 14 *Bookmark*
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 15 Tas
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 16 Kotak Pensil
Sumber: Febrianti, 2026

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 17 Pensil
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 18 Pena
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 19 Penghapus
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 20 Penghapus
Sumber: Febrianti, 2026



Gambar 21 *Brosur*
Sumber: Febrianti, 2026

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 22 *Flashcard*
Sumber: Febrianti, 2026

DISKUSI

Hasil survei terhadap 130 siswa kelas 4-6 SDN 156 Palembang menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pengenalan budaya tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan informasi, tetapi juga pada cara informasi itu disampaikan. 83,8% dari responden menyatakan bahwa pembelajaran budaya akan lebih menarik apabila menggunakan gambar dan media yang menarik, sedangkan 80,8% menyatakan bahwa gambar dapat membantu mereka memahami isi buku. Temuan tersebut menjadi dasar untuk menggunakan ilustrasi sebagai bagian utama dalam memberikan informasi mengenai *Ghumah Baghi*. Hal ini sejalan dengan Ahdiyat (2025) yang membahas peran ilustrasi sebagai media komunikasi visual dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam perancangan ini, fungsi tersebut diterapkan melalui ilustrasi bentuk bangunan, tata ruang, simbol, ukiran, serta ornamen *Ghumah Baghi*. Sehingga, ilustrasi tidak hanya menjadi bagian hias, tetapi juga cara untuk menampilkan informasi budaya secara visual.

Pilihan gaya visual yang disukai oleh responden juga menjadi pertimbangan dalam memilih cara menggambar ilustrasi. 44,6% dari responden memilih ilustrasi dengan gaya kartun atau lucu, sedangkan 30,8% memilih kombinasi antara gaya kartun dan realistis. Berdasarkan hasil tersebut, buku ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan bentuk sederhana namun ekspresif. Penyederhanaan bentuk diterapkan agar objek lebih mudah dikenali oleh target audiens, dengan tetap mempertahankan ciri-ciri penting dari objek budaya yang disampaikan. Keputusan tersebut mengindikasikan bahwa pilihan terhadap gaya ilustrasi ditentukan oleh preferensi calon pembaca, bukan hanya semata-mata dipandu oleh pertimbangan estetika perancang. Namun, hasil survei tersebut tidak dapat dijadikan bukti bahwa gaya kartun lebih efektif dibandingkan gaya ilustrasi lainnya karena belum dilakukan pengujian terhadap produk akhir.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pemilihan buku *pop-up* sebagai media utama juga bersumber dari respons awal yang diberikan oleh responden terhadap media tiga dimensi. Sebanyak 56,2% responden menyatakan pernah mengetahui keberadaan buku *pop-up*, sementara 72,3% menilai buku pop-up menarik, dan 74,6% menyatakan adanya ketertarikan untuk membaca buku yang mendokumentasikan rumah adat dalam bentuk tiga dimensi. Hal tersebut memperlihatkan adanya ketertarikan awal yang teridentifikasi di kalangan responden yang disurvei terkait karakteristik media *pop-up*. Hal ini sejalan dengan karakteristik buku *pop-up* yang menyajikan elemen visual dalam bentuk tiga dimensi ketika halaman dibuka (Winnuly et al., 2023). Dalam perancangan ini, mekanisme tersebut dimanfaatkan untuk menampilkan bagian-bagian *Ghumah Baghi* melalui susunan visual yang dapat diamati secara langsung oleh pembaca. Meskipun demikian, ketertarikan yang ditunjukkan oleh responden terhadap media *pop-up* tidak dapat secara langsung diinterpretasikan sebagai bukti empiris bahwa penerapannya secara efektif meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi budaya.

Penggunaan media buku *pop-up* dalam perancangan ini memiliki kesamaan dengan karya Muhammad dan Mubarat (2023), yang juga menggunakan media pop-up untuk memperkenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Kota Palembang, serta karya Murifaldi dan tim (2021), yang berfokus pada rumah adat Sulawesi Selatan untuk anak-anak. Ketiga perancangan tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan media visual dan mekanisme tiga dimensi untuk menyampaikan informasi mengenai objek budaya. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada objek yang dibahas dan informasi yang ditampilkan. Perancangan ini khusus membahas *Ghumah Baghi* di Kabupaten Lahat dengan menggabungkan informasi tentang bentuk, tata ruang, simbol, ukiran, dan ornamen *Mendale Kencane Mandulike* dalam satu buku ilustrasi *pop-up* yang ditujukan untuk siswa kelas 4–6 sekolah dasar. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa media *pop-up* dapat digunakan untuk mempromosikan berbagai objek budaya sesuai dengan jenis informasi yang dibutuhkan dan karakteristik audiens yang dituju.

Kontribusi dari perancangan ini adalah menerjemahkan informasi budaya *Ghumah Baghi* ke dalam bentuk media komunikasi visual yang menggabungkan ilustrasi, teks, warna, maskot, tata letak, serta mekanisme tiga dimensi. Maskot Ghumi digunakan sebagai pengantar cerita, sedangkan isi buku disusun secara bertahap agar bisa memperkenalkan berbagai bagian mengenai *Ghumah Baghi*. Menggabungkan berbagai unsur tersebut membentuk pendekatan visual yang disesuaikan dengan kebutuhan dan selera siswa kelas 4–6 berdasarkan hasil survei awal. Oleh karena itu, buku ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membantu siswa sekolah dasar mengenali warisan budaya *Besemah*. Kontribusi tersebut terletak pada aspek pengembangan media dan cara menyampaikan informasi budaya, bukan pada klaim keberhasilan meningkatkan pengetahuan atau pemahaman siswa.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Keterbatasan dari perancangan ini adalah belum dilakukan pengujian resmi terhadap *prototype* kepada target audien setelah media tersebut selesai dibuat. Survei kepada 130 siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi mereka, bukan uji coba terhadap buku yang sudah dibuat. Sebab itu, hasil survei masih belum bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana buku tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Pemeriksaan lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi keterbacaan teks, siswa memahami materi budaya yang disampaikan, desain visual menarik, mekanisme *pop-up* mudah digunakan, serta isi buku sesuai dengan ciri dan kebutuhan siswa jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi *pop-up* yang digunakan untuk mengenalkan *Ghumah Baghi*, rumah adat milik masyarakat *Besemah* di Kabupaten Lahat, kepada para siswa kelas 4–6 SD. Perancangan dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, serta survei untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi dari 130 siswa di SDN 156 Palembang. Survei menunjukkan bahwa 83,8% responden mengatakan pembelajaran tentang budaya lebih menarik jika menggunakan gambar dan media yang menarik, 80,8% menyatakan bahwa gambar membantu memahami isi buku, serta 74,6% tertarik pada buku rumah adat yang berbentuk tiga dimensi. Temuan tersebut digunakan sebagai dasar dalam memilih cara menggambarkan ilustrasi, penyajian teks dan gambar, memilih warna, serta menerapkan mekanisme *pop-up*. Hasil akhir dari perancangan adalah buku ilustrasi *pop-up* berukuran 21×21 cm yang dilengkapi dengan maskot Ghumi. Buku ini menyajikan informasi mengenai bentuk bangunan, sejarah, tata ruang, simbol, ukiran, serta ornamen yang terdapat pada *Ghumah Baghi*.

Perancangan ini diharapkan bisa menjadi pilihan lain dalam media komunikasi visual untuk mengenalkan kebudayaan *Besemah* kepada generasi muda dengan menyajikan informasi yang menarik dan interaktif. Kontribusinya adalah menggabungkan berbagai informasi tentang *Ghumah Baghi* ke dalam satu media ilustrasi *pop-up* yang disesuaikan dengan ciri khas siswa sekolah dasar. Untuk keberlanjutan penelitian, disarankan melakukan uji coba langsung terhadap siswa kelas 4–6 agar bisa mengevaluasi kemudahan membaca, pemahaman materi, daya tarik tampilan visual, serta kepraktisan mekanisme *pop-up*. Hasil pengujian tersebut bisa dijadikan acuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki isi, ilustrasi, serta struktur buku. Selain itu, media ini bisa dikembangkan sebagai bahan pembelajaran tentang budaya lokal dengan bekerja sama dengan guru sekolah dasar serta dilengkapi dengan media digital agar generasi muda dapat lebih mengenal *Ghumah Baghi*. Karena pengujian resmi terhadap versi coba belum dilakukan, maka pengaruh buku terhadap peningkatan pemahaman siswa masih perlu diteliti lebih lanjut.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

DAFTAR SUMBER

Ahdiyat, A. N. (2025). Ilustrasi dalam pusaran komunikasi visual. Kabupaten Lamongan: Detak Pustaka.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.

Anisah, H. U., Ningsih, S. R., Faradhiga, A. A., Sari, S. P., Magh'firoh, R. H., Kania, G., Klau, A. B. S., Emriadi, H., Hekopung, Y. M. V. M., Putro, H. P., Surahman, S., Poetra, Y. A., & Rully. (2025). Desain komunikasi visual: Teori & praktik. Padang: CV. Literaksi Press.

Armayuda, E., & Iqbal, M. (2023). Desain komunikasi visual 01: Mengolah rasa menyimpul bentuk (Edisi revisi). Yogyakarta: Deepublish.

Dayu, B. S. A., & Syadli, M. R. (2023). Memahami konsep semiotika Ferdinand de Saussure dalam komunikasi. LANTERA: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 1(2), 152–164. https://doi.org/10.30999/lantera.v1i2.2774

Devi, P., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan buku ilustrasi pop-up pengenalan kearifan lokal Tulungagung untuk anak SD. BARIK, 2(1), 181–195. https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i1.38013

Febryano, I. G., Harum, O. M. A., Wulandari, C., Hidayat, W., Banuwa, I. S., Prasetia, H., Iswandaru, D., Novriyanti, N., Duadji, N., Tresiana, N., Zulfiani, D., Ichsan, A. C., & Salampessy, M. L. (2021). Raw material of Besemah traditional house construction in Indonesia. Folia Forestalia Polonica, 63(1), 74–80. https://doi.org/10.2478/ffp-2021-008

Gustrisia, A., Sahrul, N., Asril, & Larashati, C. (2026). Visualisasi budaya lokal melalui ilustrasi dua dimensi Puti Bungsu Bapakaian Cawek Koto Nan Gadang. Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya, 11(1), 217–236. https://doi.org/10.36982/jsdb.v11i1.6475

Harum, O. M. A., Febryano, I. G., Wulandari, C., & Hidayat, W. (2019). Pelestarian Ghumah Baghi (rumah tradisional berbahan dasar kayu) di Kelurahan Pelang Kenidai, Kota Pagaralam. Jurnal Hutan Tropis, 7(2), 216–224. https://doi.org/10.20527/jht.v7i2.7325

Ibnu, I. M., Siswanto, A., Prihatmaji, Y. P., Nugroho, S., & Adiyanto, J. (2020). Studi perubahan ruang Ghumah Baghi di dataran tinggi Basemah Sumatera Selatan. Seminar Nasional AVoER XII 2020, 12. https://doi.org/10.6084/m9.figshare.23538411

Karmini, U., Lubis, H. R. N., & Iswandi, H. (2025). Pengembangan buku pop up pengenalan Rumah Ulu Ogan sebagai media edukasi bagi anak sekolah dasar. VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design, 3(2), 440–456. https://doi.org/10.61930/visart.v3i2.1266

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Khasanah, N. S., & Purwanto, E. (2025). Media dan budaya visual: Kajian estetika dalam iklan digital. SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi, 19(2), 93–102. https://doi.org/10.30813/s:jk.v19i2.8356

Kurniawati, I., Mohamad Setiadi, P., & Merliana, A. (2026). Analisis kebutuhan pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya kelas IV sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12(2), 237–248. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.14812

Lubis, H. R. N., Yulius, Y., & Putri, R. A. (2025). Kajian semiotika Charles Sanders Peirce pada sampul buku “Seri Kenali Emosi” tentang anak. Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya, 10(3), 512–534. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.5605

Muhammad, N., & Mubarat, H. (2023). Buku pop-up sebagai media untuk mengenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Kota Palembang. Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya, 8(2), 168–173. https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3325

Murifaldi, A. (2021). Perancangan buku pop-up rumah adat Sulawesi Selatan untuk anak-anak [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Makassar]. Repositori Universitas Negeri Makassar.

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop-up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3928–3939. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475

Nuriarta, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2026). Desain komunikasi visual media (konsep dan aplikasinya). Yogyakarta: Deepublish.

Patriansah, M., Verdianto, V., & Riansyah, N. (2025). Representasi Estetika Batik Sumatera Selatan: Koleksi Museum Balaputera Dewa. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *10*(3), 482-511.

Patriansah, M., & Prasetya, D. (2021). Estetika Monroe Bardsley, sebuah pendekatan analisis interpretasi terhadap lukisan Yunis Muler. Imajinasi: Jurnal Seni, 15(2), 41–48. https://doi.org/10.15294/imajinasi.v15i2.33801

Patriansah, M., Iswandi, H., Putri, H. A., & Az-zahra, V. N. (2026). Sriwijaya Festival Poster for the 2023-2025 Period as a Cultural Communication Medium. *Sanggitarupa*, *6*(1), 44-66.

Prasetya, D., Patriansah, M., Mubarat, H., Yazid, I. M., & Ridwan, M. (2026). Representation of Muara Takus Temple in the Stage Design of the 31st Srivijaya Festival 2023. *Sanggitarupa*, *6*(1), 15-30.

Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Yogyakarta: Andi Offset.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7873 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Ratnasari, D. T., Sulaeman, Y., & Oktaviani, A. M. (2024). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar. Surabaya: Intelektual Edu Media.

Salsabila, A., Mubarat, H., & Viatra, A. W. (2025). Buku ensiklopedia sebagai media komunikasi visual mengenal alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan. Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya, 10(3), 592–609. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.5942

Sholeh, M. (2019). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 4(1), 138–150. https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979

Sinta, & Syofyan, H. (2021). Pengembangan pop-up book pada pembelajaran IPA di SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 248–265. https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939

Siswanto, A., Ibnu, I. M., Marthaen, T., Apsarini, N. F., & Hasibuan, A. P. I. (2024). Ghumah Baghi: Warisan budaya Besemah di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Yogyakarta: Deepublish.

Syaikhoni, A., Sutopo, Y., & Supriyadi. (2024). Pengembangan pop-up book sebagai media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 188–197. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5849

Trimansyah, B. (2020). Panduan penulisan buku cerita anak. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Wijaksono, P., Martono, & Suprianto, A. P. (2020). Cultural study: Ghumah Baghi philosophy of Besemah ethnic society. Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020), 491, 653–657. https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.112

Winnuly, W., Fauziah, P. Y., Triana, R. S., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 12(1), 36–48. https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.57660

Zubaidah, Sukardi, & Zamhari, A. (2017). Nilai keselarasan pada pola tata ruang Desa Pelang Kenidai Kecamatan Dempo Tengah Kota Pagaralam sebagai sumber pembelajaran sejarah. KRONIK: Journal of History Education and Historiography, 1(1), 1–13. https://doi.org/10.26740/kjhi.v1i1.9405