

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN 3D INFOGRAFIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM KAULINAN BARUDAK DI ALAM SANTOSA

Oleh :

Anisa Epri Diningrum

206012310039

Kaulinan Barudak merupakan salah satu program edukasi budaya di Alam Santosa. Program tersebut bertujuan untuk mengedukasi generasi muda agar tertanam aspek jiwa kebudayaan lokal dengan tujuan awal sebagai mengekspresikan sebuah nilai budaya dan lingkungan. Namun adanya pengaruh kemoderenan serta pelayanan (*service*) yang diberikan khususnya pada aspek amenities dan atraksi menjadi hambatan bagi Alam Santosa untuk mengoptimalkan Program Kaulinan Barudak. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *design thinking* (*emphatize, define, ideate, prototype, dan test*). Untuk pengumpulan data, instrument yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka. Kemudian data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis matriks. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan desain 3D infografis permainan tradisional melalui pendekatan *edutainment* dapat menjadi rekomendasi desain dalam membantu meningkatkan aspek amenities dan atraksi sebagai fasilitas penunjang pada Program Kaulinan Barudak di Alam Santosa. Hasil perancangan ini difokuskan pada edukasi dan pelestarian budaya serta inovasi produk yang diharapkan dapat lebih mudah dipahami apabila infografis di rancang secara 3D.

Kata kunci: Infografis, permainan tradisional, *edutainment*, amenities dan atraksi