

PERANCANGAN *POP UP BOOK* CERITA RAKYAT SITU BAGENDIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK YAYASAN BERIBU BANDUNG

Riska Puspita Sari
Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Teknologi Soekarno Hatta Bandung
riskapuspitasaki183@gmail.com

Abstrak

Perancangan *Pop Up Book* Cerita Rakyat situ Bagendit Sebagai Media pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Yayasan Beribu Bandung. Dirancang agar bagaimana bentuk desain yang dapat membuat anak usia prasekolah tertarik pada buku cerita rakyat, dan membuat strategi perancangan yang efektif untuk menarik minat baca anak. Beberapa hal dapat mempengaruhi minat baca anak secara signifikan salah satunya adalah lingkungan tempat tumbuh kembang anak. Lingkungan merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang, dimana kepribadian dan pola pikir seseorang akan terbentuk dari lingkungannya. Lingkungan yang baik dipengaruhi oleh orang-orang yang akan memberikan dorongan positif disetiap aspek kehidupannya. Desain komunikasi sangat luas, yang karya seni yang dibuat sebagai ungkapan ekspresi sang seniman, maka karya seni yang dihasilkan oleh seorang desainer komunikasi visual lebih ditekankan dengan konsep yang bermaksud-tujuan dan ditujukan untuk khalayak yang disasar (*target audience*).

Kata kunci :

Ceita Rakyat, *Pop up*, Perancangan

Abstract

The Design of Pop Up Book Story of Rakyat situ Bagendit as a Learning Medication in the Foundation Thousand Kindergarten in Bandung. Designed so that the form of design that can make preschoolers interested in folklore books, and create effective design strategies to attract children's reading interest. Several things can significantly affect children's interest in reading, one of which is the environment in which a child is growing. The environment is a very influential thing in a person's life, where one's personality and mindset will be formed from his environment. A good environment is influenced by people who will provide positive encouragement in every aspect of their lives. The communication design is very broad, the artwork created as an expression of the artist's expression, so the artwork produced by a visual communication designer is more emphasized with the purpose-intended concept and is intended for the target audience.

Keywords :

Ceita Rakyat, Pop up, Design

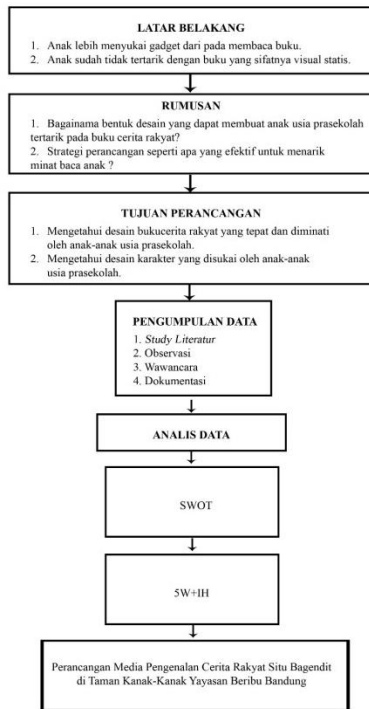
I. PENDAHULUAN

Beberapa hal dapat mempengaruhi minat baca anak secara signifikan salah satunya adalah lingkungan tempat tumbuh kembang anak. Lingkungan merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang, dimana kepribadian dan pola pikir seseorang akan terbentuk dari lingkungannya. Lingkungan yang baik dipengaruhi oleh orang-orang yang akan memberikan dorongan positif disetiap aspek kehidupannya. Maka penanaman minat baca pada anak usia dini harus dilakukannya paksaan dan dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga mudah diterima bagi anak usia dini. Banyak jenis buku yang baik bagi perkembangan psikologis anak, salah satunya adalah buku literasi khas Indonesia yaitu cerita rakyat.

Cerita rakyat adalah salah satu karya sastra berupa dongeng atau cerita yang berkembang dikalangan masyarakat di daerah tertentu. Disebarluaskan secara lisan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing sesuai dengan asal cerita daerah tersebut. Cerita rakyat terlahir karena pengaruh timbal balik dari faktor sosial kultural dan cerita-cerita rakyat itu mengandung pikiran tentang nilai yang harus menjadi panutan masyarakat yang bersangkutan dalam menata sikap dan perilaku sehari-hari. Meskipun cerita rakyat pada dasarnya disebar dari mulut ke mulut, tetapi kini sudah

banyak yang dibukukan. Salah satunya dalam bentuk ilustrasi buku cerita bergambar 3D.

Terdapat banyak cerita rakyat yang ada di Jawa Barat tetapi hanya beberapa cerita rakyat yang populer dikalangan pembaca seperti, Tangkuban Parahu, Sangkuriang, Lutung Kasarung, serta Cerita Si Kabayan, dan masih banyak lagi, tetapi masih ada beberapa cerita rakyat Jawa Barat yang masih kurang populer dikalangan anak-anak salah satunya seperti Cerita Situ Bagendit. Cerita Situ Bagendit menceritakan tentang keserakahan pada harta benda yang pada akhirnya mencelakakan diri sendiri. Dibalik cerita ini memiliki pesan moral tentang pentingnya bersosialisasi dan sikap tolong menolong dengan sesama. Dalam hal ini penulis akan merancang sebuah buku media pembelajaran untuk memberikan pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak melalui buku *pop-up*, buku ini bersifat komunikatif, interaktif, dan menarik. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti, Suhartiningih, & Hidayati, 2017 : 60) [1] menunjukkan bahwa buku cerita *pop-up* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak dan meningkatkan minat baca mereka.



Gambar 1 Kerangka Berfikir (Sumber : Penulis)

II. LANDASAN TEORI

Pada dasarnya Komunikasi Grafis dan Komunikasi Visual Periklanan mengolah bahasa visual pada media statis / diam. Kemampuan komunikasi, tipografi, ilustrasi, fotografi menjadi faktor yang harus dikuasai. Desainer Grafis mampu membuat logo, desain majalah / surat kabar, rambu (*sign system*), desain kemasan, paket promosi produk dan lain-lain dengan keahliannya tersebut.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat baca anak dipengaruhi oleh lingkungan.
2. Kurang populernya buku cerita rakyat Situ Bagendit dikalangan anak-anak.

Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan ini adalah:

1. Fokus perancangan Pop up Book di khususkan untuk taman kanak kanak Yayasan Beribu Kota Bandung, usia 4-6 tahun.
2. Fokus perancangan tertuju pada Cerita Rakyat Situ Bagendit.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk desain yang dapat membuat anak usia prasekolah tertarik pada buku cerita rakyat?
2. Strategi perancangan seperti apa yang efektif untuk menarik minat baca anak ?

Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan *Pop-up Book* Cerita Rakyat Situ Bagendit antara lain:

1. Bagi penulis, pembuatan karya ini dapat menambah pengalaman estetis dan meningkatkan kemampuan dalam bidang ilustrasi *pop-up*.
2. Bagi Kampus (Jurusan Desain Komunikasi Visual), menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang ilustrasi *pop-up*.
3. Bagi pembaca, untuk menambah wawasan, dan mendapat pelajaran dari Cerita Rakyat Situ Bagendit.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan sebagai berikut:

1. menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang ilustrasi *pop up*.
2. Mengetahui strategi perancangan yang efektif untuk menarik minat baca anak.

Metode Perancangan

Metode perancangan adalah setiap prosedur, teknik, bantuan, dan peralatan yang dipakai untuk perancangan. Hal-hal tersebut mewakili sejumlah aktivitas tertentu yang mungkin digunakan oleh perancang dan dikombinasikan dalam suatu proses perancangan keseluruhan. Tujuan utama dari metode perancangan adalah untuk menghadirkan prosedur-prosedur yang masuk akal ke dalam proses perancangan. Salah satu ciri dari aktivitas perancangan adalah bahwa selalu dimulai dari akhir dan berakhir di awal. Artinya, fokus dari semua aktivitas perancangan adalah titik akhir deskripsi produk.

Penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan orang yang diteliti; kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka (Sulistyo-Basuki, 2006:78). [2] Penelitian kualitatif pada umumnya dirancang untuk memberikan pengalaman senyatanya dan menangkap makna sebagaimana yang tercipta di lapangan penelitian melalui interaksi langsung antara peneliti dan yang diteliti (Putu Laksman Pendit, 2003: 195). [3]

Penelitian kualitatif merupakan suatu proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambaran holistic lengkap yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah (Ulber Silalahi, 2009: 77). [4] Dari pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan apabila faktor penelitian tidak dapat dikuantifikasikan atau tidak dapat dihitung sehingga variabel tidak dapat diungkapkan dengan angka seperti persepsi, pendapat, anggapan dan sebagainya.

Judul dan pengarang harus dalam format kolom tunggal dan harus terpusat. Setiap awal kata dalam judul harus huruf besar, kecuali untuk kata-kata pendek seperti, "sebuah", "dan", "di", "oleh", "untuk", "dari", "pada", "atau", dan sejenisnya. Penulisan penulis tidak boleh menunjukkan nama jabatan (misalnya Dosen Pembimbing), gelar akademik (misalnya Dr) atau keanggotaan dari setiap organisasi profesional (misalnya Senior Member IEEE).

Agar tidak membingungkan, jika ada nama keluarga maka ditulis di bagian terakhir dari masing-masing nama pengarang (misalnya Hidayat AK Suyono). Setiap afiliasi harus dirmasukkan, setidaknya, nama perusahaan dan nama negara tempat penulis (misalnya SWA Medical Center Pty Ltd, INDONESIA). Alamat email dwajibkan bagi penulis yang bersangkutan.

Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting serta mana yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami (Sugiyono, 2007: 333-345).[5] Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis SWOT dan 5W+1H

a. SWOT

Analisis SWOT menurut Sondang P.[6] Siagian merupakan salah satu instrumen analisis yang ampuh apabila digunakan dengan tepat telah diketahui pula secara luas bahwa "SWOT merupakan akronim untuk katakata strengths (kekuatan), weaknesses (kelemahan), opportunities (peluang) dan treats (ancaman).

- *Strengths* (Kekuatan)

*Strengthy*aitu kekuatan atau hal keunggulan dari *pop up book* Cerita Rakyat Situ Bagendit adalah :

1. Desain Produk Inovatif
2. Desain *entertain*

- *Weaknesses* (Kelemahan)

Weakness merupakan kekurangan atau hal-hal yang tidak atau belum dimiliki produk untuk bersaing di pasar salah satunya adalah :

1. Pembuatanya masih memakan waktu lama
2. Produk masih dalam tahap pengembangan
3. Biaya produksi cukup mahal

- *Opportunities* (Peluang)

Opportunity dianggap sebagai bagian dari lingkungan eksternal perusahaan yang dapat menjadi potensi untuk *meningkatkan profit, market share* atau pertumbuhan.

1. Produk *Pop-up Book* cerita rakyat belum ada dipasaran.

2. Produk lokal yang serupa masih jarang ditemukan.

- *Treats*(Ancaman)

Ancaman merupakan kebalikan pengertian peluang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ancaman adalah faktor-faktor lingkungan yang tidak menguntungkan suatu produk.

1. Banyaknya buku cerita produksi luar negeri dengan desain menarik.
2. Maraknya aplikasi dan *game* edukasi dengan akses yang menarik dan mudah diakses.

b. 5W+1H

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan yang berupa teknik catat (Sudaryanto, 2015: 203).[7] Teknik ini digunakan untuk menemukan data berupa bahasa pengisi komponen 5W+1H pada wacana laporan perjalanan. Dilakukan dengan cara mengklasifikasi data wacana kemudian menemukan bahasa pengisi komponen 5W+1H di dalamnya. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data (validitas internal) dengan triangulasi teori, Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai (Sugiyono, 2009: 267).[8] Validitas data komponen 5W+1H pada laporan perjalanan menggunakan triangulasi teori dengan membandingkan hasil analisis yang dilakukan pada data wacana.

- *What* : Apa yang menjadi masalah yang akan menjadi rujukan untuk perancangan media?
Jawaban: Anak sudah tidak tertarik dengan buku yang sifatnya visual statis.
- *Who* :Siapa target sasaran dalam upaya Pengenalan dan pembelajaran Cerita Rakyat Situ Bagendit?
Jawaban : Anak-anak usia prasekolah di TK Yayasan Beribu.
- *Why* :Mengapa anak-anak kurang tertarik untuk membaca buku cerita rakyat?
Jawaban: Keterbatasan media pembelajaran penunjang kegiatan belajar mengajar cerita rakyat yang disukai anak.
- *When* :Kapan Permasalahan itu terjadi?
Jawaban: Yaitu ketika anak-anak sekolah tidak banyak menemukan media pembelajaran cerita rakyat yang sesuai dengan minat anak, baik di sekolah maupun dirumah.
- *Where* : Dimana permasalahan itu terjadi?
Jawaban: Di Taman Kanak-kanak Yayasan Beribu Bandung walaupun banyak media cetak mengenaicerita rakyat, tetapi media masih berupa buku

cerita dua dimensi dan lebih banyak teks daripada ilustrasi.

- **How** : Bagaimana seharusnya solusi pada masalah yang muncul tersebut?

Jawaban: Sebagian besar karakter anak-anak diusia prasekolah adalah sangat suka bermain, salah satu sarana bermain anak adalah gadget, seperti menonton video animasi, atau memainkan *game* edukasi. Bagaimana membaca dapat menjadi hal yang menyenangkan dan dapat menarik minat baca anak, sementara anak sudah tidak tertarik dengan buku yang sifatnya visual statis, untuk itu media edukasi *Pop-up Book* menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut agar anak tertarik dengan buku cerita rakyat.

III. KONSEP PERANCANGAN

Agar tujuan perancangan ini dapat tercapai diperlukan beberapa konsep baik dari segi media, warna maupun teknik pembuatannya. Media yang dibuat dalam perancangan ini adalah buku cerita dengan teknik *pop-up* karena target sasarannya merupakan anakanak usia 4-6 tahun yang berasal dari kalangan menengah ke atas. Anak-anak pada usia ini memiliki ciri-ciri psikografis memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan juga menyukai hal-hal baru dan unik. Buku *pop-up* ini memiliki ukuran 19 cm x 19 cm dengan jenis buku cerita *easy readers*. Buku cerita jenis ini memiliki ciri-ciri terdapat ilustrasi berwarna dan 2-5 kalimat di setiap halamannya.

Isi dan Tema Perancangan

Dalam perancangan ini dibuat buku berseri yang terdiri dari 1 buku cerita yang menceritakan tentang Menurut legenda, di sebuah desa di Kabupaten Garut, Jawa Barat, hidup seorang janda bernama Nyi Endit. Ia merupakan seorang janda kaya raya. Dengan kekayaannya, Nyi Endit mampu membeli apa saja yang ia inginkan. Banyak penduduk miskin di desa yang meminjam uang pada Nyi Endit. Namun Nyi Endit meminta imbalan yaitu, penduduk desa harus mengembalikan uang dengan bunga sangat tinggi. Jika telah tiba waktu membayar hutang dan penduduk desa tidak sanggup membayar maka Nyi Endit akan mengambil alih tanah milik penduduk desa. Sampai suatu ketika terjadi suatu peristiwa yang mengakibatkan Nyi Endit tenggelam bersama hartanya karena perbuatannya.

Gaya Penulisan Naskah

Penulisan naskah dibuat singkat, sederhana dan jelas sesuai dengan *target audience*. Dengan bahasa dan kalimat yang sederhana, anak-anak dapat lebih mudah memahami ceritanya. Dalam perancangan bahasa

yang digunakan adalah bahasa Indonesia sehingga semua anak dapat membaca dan mengerti ceritanya menunjukkan contoh dari sebuah gambar dengan resolusi yang memadai.

Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi kartun atau tidak realis. Ilustrasi ini paling banyak disukai anak-anak contohnya seperti doraemon dan lain-lain. Ilustrasi ini diberi warna yang *colorsoft* dan setelah itu beberapa gambar ada yang menggunakan teknik *scaftbook* agar lebih menarik.



Gambar : 2 Contoh Ilustrasi

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=j44vCQ1FBt0>).

Teknik Visualisasi

Pembuatan ilustrasi buku ini akan digambar secara manual menggunakan pensil untuk menggambar sketsanya. Setelah disketsa dan diberi outline, gambar ilustrasi dipindah ke komputer dengan *scanner*. Lalu ilustrasi tersebut diberi warna secara digital yaitu dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*. Sedangkan teknik pewarnaan ilustrasi menggunakan teknik gradasi yang halus bukan teknik blok.

Gaya Pop-Up

Dalam *paper engineering* terdapat berbagai macam teknik yang digunakan terutama dalam buku cerita anak-anak seperti teknik *Box and sircle*, *volvelles* dan lain-lain. Teknik yang akan digunakan dalam perancangan ini kebanyakan adalah teknik *Box and cilcle* yang akan berdiri tegak ketika halaman buku dibuka. Teknik ini sesuai dengan target sasaran perancangan yaitu anak-anak usia 4-6 tahun yang memiliki karakter menyukai hal-hal baru dan unik. Setiap halaman dari perancangan buku ini akan memberikan kejutan kepada anak-anak.

Tone Warna

Warna-warna yang digunakan adalah warna primer warna-warna yang cerah dengan kesan lembut, agar tetap nyaman dilihat oleh mata anak-anak karena warna yang digunakan pun lebih banyak menggunakan warna biru dan hijau karena

latarnya yang *outdoor*. Lebih menonjolkan warna biru air dan hijau dedaunan,

Tipografi

a. Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan untuk judul utama adalah *Kids Stuff*. Tipografi yang digunakan adalah jenis *san serif* agar judul lebih tampak. Dengan demikian anak-anak dapat melihatnya dengan jelas.

b. Tipografi Isi Buku

Tipografi yang digunakan untuk isi buku cerita merupakan font *Arial Rounded MT Bold* agar isi cerita lebih tampak. Dengan demikian anak-anak dapat melihatnya dengan jelas.

IV ART WORK

Pra Desain

a. Sketsa

- Sketsa Ilustrasi Karakter Nyi Endit



Gambar. 3 Sketsa Nyi endit

- Sketsa Ilustrasi Karakter Nenek



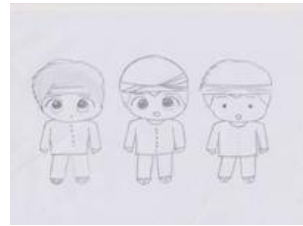
Gambar. 4 Sketsa Nenek

- Sketsa Ilustrasi Karakter Kakek



Gambar. 5 Sketsa Kakek

- Sketsa Ilustrasi Karakter Warga 1



Gambar. 6 Sketsa Warga 1

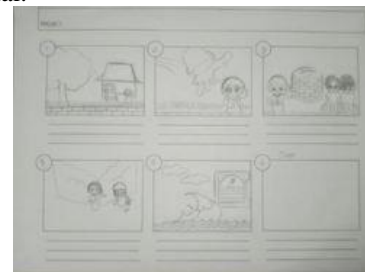
- Sketsa Ilustrasi Karakter Warga 2



Gambar. 7 Sketsa Warga 2

b. *Storyboard*

Storyboard pada awalnya dibuat dengan caram sketsa manual kemudian ada beberapa perubahan dari *layout* bagroun dan lebih diperbanyak desain tiga dimensinya, karena pada desain awalnya lebih banyak menggunakan teknik *scaftbook* proses refisi desain langsung dilakukan secara digital.



Gambar, 8 *Soryboard*

c. *Storyline*

- Halaman 1-2

Alkisah, disebuah desa terpencil di daerah Garut Jawa Barat ada seorang janda muda yang tidak mempunyai anak. Suaminya yang telah meninggal dunia mewariskan harta kekayaan yang melimpah walaupun kaya raya janda itu sangat pelit dan juga tamak. Karena sifat kikirnya itu maka masyarakat memanggilnya Bagende endit, yang artinya orang kaya yang pelit. Bagende Endit Juga mewarisi pekerjaan suaminya sebagai rentenir. Hampir seluruh tanah pertanian di desa itu adalah

miliknya. Situ Bagendit memiliki tanah pertanian dari penduduk dengan cara memeras, yaitu meminjamkan uang kepada warga dengan bunga yang tinggi.

- Halaman 3-4

Suatu hari, ketika Bagende Endit sedang sibuk menghitung emas dan perhiasannya tiba-tiba di depan rumah datang lah seorang nenek tua sambil menggendong bayi. nenek itu meminta sedikit makanan “Bagende endit kasihanilah kami! sudah dua hari kami tidak makan,” kata nenek itu sambil memelas. tetapi Bagende Endit mengusir nenek itu dengan suara bentakan. Namun nenek itu terus memohon agar di beri sesuap nasi untuk bayi yang sedang menangis itu. Bagende Endit masuk kedalam rumah tapi ia malah mengambil se ember air dan menyiram nenek itu “Byuuurrr.....! Raskan itu perempuan tua!” seru Bagende Endit.

- Halaman 5-6

Keesokan harinya, beberapa warga datang ke rumah Bagende Endit untuk meminta air di sumur Nyi Endit. “Tolonglah kami biarkan kami mengambil air di sumur Bagende untuk kami pakai memasak.” Pinta seorang warga. “hai, kalian semua! Aku tidak mengizinkan kalian mengambil air di sumur ku pergi sana” usir Bagende Endit.

- Halama 7-8

Tidak lama setelah kepergian warga datanglah seorang kakek tua yang meminta setengah air minum kepada Nyi Endit, Nyi Endit yang sedari tadi sudah kesal dan mengusir kakek tua itu. Nyi Endit bahkan mendorong kakek tua itu hingga terjatuh dan tongkat yang kakek itu pegang tertancap ke tanah saat menahan kakek tua itu ketika terjatuh. Nyi Endit pun berkata “rasakan itu kau kakek tua”. Kakek tua itu pun bangkit dan berkata “keserakahan mu akan mencelakai dirimu sendiri air akan menenggelamkan mu dan semua hartamu” Nyi Endit hanya tersenyum tidak percaya, kakek itu pun langsung mengambil tongkat yang tertancap ditanah dan seketika air muncul dari tanah dan tidak berhenti Nyi Endit pun panik dan buru-buru menyelamatkan harta bendanya namun air lebih cepat naik dan menenggelamkan seisi rumah.

- Halaman 9-10

“Tolong...Tolong.....Tolong aku! Aku tidak bisa berenang!” teriak Bagende Endit meminta tolong. Bagende Endit terus berteriak hingga suaranya menjadi parau. Namun tak seorang pun yang datang menolongnya karena seluruh warga telah pergi meninggalkan desa. Bagende Endit tenggelam bersama seluruh harta kekayaannya. Semakin lama, desa itu terus tergenang air hingga akhirnya lenyap dan menjadi sebuah danau yang luas dan dalam. Oleh masyarakat, danau itu diberi nama Situ Bagendit.

Proses Desain

- Proses Pewarnaan Karakter Nyi Endit

Setelah melalui tahap pewarnaan desain kebaya nasih Nampak sederhana dengan warna kain bawahan yang tidak terlalu mencolok.



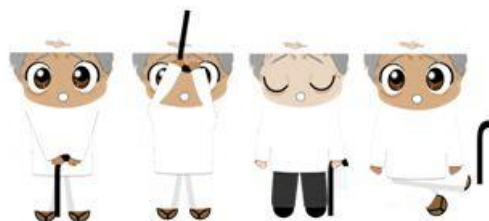
Gambar. 9 Pewarnaan Karakter Nyi Endit

- Proses Perubahan Desain Karakter Nenek



Gambar. 10 Perubahan Desain Karakter Nenek

- Proses Perubahan Karakter Kakek



Gambar. 11 Perubahan Karakter Kakek

- Proses Perubahan Karakter Warga 1



Gambar. 12 Perubahan Karakter Warga 1

- Proses Perubahan Karakter Warga 2



Gambar. 13 Perubahan Karakter Warga 2

Proses Perubahan Layout

Desain sebelah kanan merupakan desain awal *layout* buku cerita dan yang di sebelah kiri merupakan perubahan desain hanya mengalami beberapa perubahan seperti ornament yang ada di dalamnya dan teknik *pop up* yang digunakan.



Gambar. 14 Layout Desain

Perubahan Tampilan Cover

Tampilan *Layout* pada cover pun mengalami beberapa kali perubahan pada tataletak tone warna sampai merubah total tampilan desain cover agar terlihat lebih menarik dan mencolok.



Gambar. 15 Perubahan Cover

Simulasi Pop up Cerita Rakyat Situ Bagendit

- Halaman 1-2

Berikut ini merupakan desain awal dan desain akhir terlihat perbedaan dari layout dan gaya desain desain pertama lebih datar sementara desain yang kedua lebih 3D dengan tampilan rumah yang muncul ketika buku dibuka, dan lipatan teks pada halaman dihilangkan.



Gambar. 16 Simulasi hal 1-2

- Halaman 3-4

Pada halaman ke 3-4 perbedaan yang nampak adalah pengaplikasian desain karakter nenek yang baru dan tampilan air menjadi timbul dan lipatan teks pada halaman dihilangkan.



Gambar. 17 Simulasi Hal 3-4

- Halaman 5-6

Pada halaman ke 5-6 perbedaan yang nampak adalah pengaplikasian desain karakter Nyi Endit, warga 1, warga 2, desain sumur dibuat tidak terlalu tinggi, ukuran karakter diperkecil dan desain layout menjadi lebih ramai dengan penambahan rumput dan sebagainya dan lipatan teks pada halaman dihilangkan.



Gambar. 18 Simulasi Hal 5-6

- Halaman 7-8



Gambar. 19 Simulasi Hal 7-8

- Halaman 9-10

Pada halaman ke 9-10 hanya lipatan teks pada halaman dihilangkan.



Gambar.20 Simulasi Hal 9-10

Tampilan Simulasi Cover Buku



Gambar. 21 Tampilan Simulasi Cover Buku

Desain *Pakaging* Awal

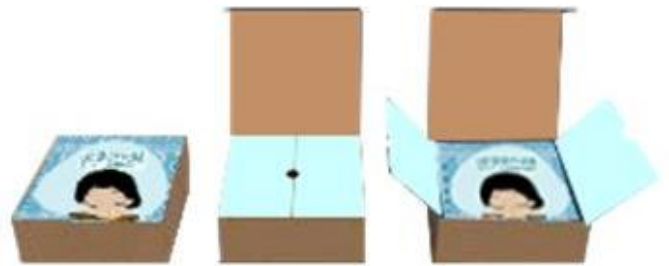
Desain *Pakaging* awal tidak digunakan karena desainnya yang terlalu rumit dan ukurannya terlalu besar yaitu 22X22cm. dengan fitur Berikut ini merupakan desain *packaging* awal bagian dalam dibuat dengan teknik *Explosion Box* dengan berbagai ornamen didalamnya seperti petunjuk arah baca, pengenalan tokoh, sinopsis dan contoh perilaku yang baik.



Gambar. 22 Sesain *Pakaging* Awal

Desain *Pakaging* Baru

Berikut ini merupakan desain *packaging* akhir dibuat dengan desain yang lebih slim dan sederhana.



Gambar. 22 Desain *Pakaging* Baru

Media Promosi

- *X-Banner*

Media *banner* ini menggunakan material *albatross doft* bahan *banner indoor* dengan ukuran 60x160 cm karena penempatan hanya akan dilakukan di lingkungan area dalam ruangan taman kanak-kanak untuk perubahan warna tidak terlalu jauh masih menggunakan warna air namun ada perubahan pada bagian layoutnya saja alasan penggunaan media untuk membuat anak penasaran saat pertama kali memasuki ruang kelas.



Gambar. 23 *X-banner*

- *Hanging Mobile*

Hanging Mobile digunakan sebagai media dekorasi pelengkap dengan desain layout yang kurang lebih sama dengan desain *flag chain*, material Art paper 260 gram dengan dimensi 7x 8 cm.



Gambar. 24 *Hanging Mobile*

- *Flagchaign*

Media *Flag Chain* ini menggunakan material *Art paper* 260 gram dengan dimensi 7x8 cm desan di buat *custom* degan ukuran lebih kecil karna hanya digunakan di ruangan yang sudah disiapkan untuk acara opening sesi cerita buku *Situ Bagendit* di taman kanak-kanak.



Gambar. 25 *Flagchaign*

Souvenir

- Tas Serut

Size: 30x40cm
Kapasitas: 3kg
Material: polyester
Penerapan Media: Printing

Alasan Pemilihan Media: Tas merupakan salah satu barang yang paling sering digunakan anak ke sekolah sebagai alat bantu untuk membawa perlengkapan belajar.

Alasan Pemilihan material: Polyester itu dikenal memiliki daya tahan lama, tidak mudah kusut, dan lebih cepat kering pada saat dijemur, lebih tahan terhadap berbagai jenis bakteri, tahan terhadap air dan juga tidak mudah menyusut ataupun melar.

Alasan Penerapan Media: Proses printing dipilih untuk mempermudah proses produksi dan dapat mengaplikasikan lebih banyak warna.



- *Pouch*

Size: 16x24cm
Kapasitas: 3kg
Material: polyester
Penerapan Media: Printing

Alasan Pemilihan Media: Pouch atau tempat pensil merupakan salah satu barang yang paling sering digunakan anak ke sekolah sebagai alat bantu untuk membawa perlengkapan belajar.

Alasan Pemilihan material: Polyester itu dikenal memiliki daya tahan lama, tidak mudah kusut, dan lebih cepat kering pada saat dijemur, lebih tahan terhadap berbagai jenis bakteri, tahan terhadap air dan juga tidak mudah menyusut ataupun melar.

Alasan Penerapan Media: Proses printing dipilih untuk mempermudah proses produksi dan dapat mengaplikasikan lebih banyak warna.



- *Tumbler*

Size: 19,5 X 8cm
Kapasitas: 400ml
Material: Plastik, art paper
Media: Printing

Alasan Pemilihan Media: Tumbler merupakan salah satu benda yang sering dibawa oleh anak ke taman kanak-kanak.

Alasan Pemilihan material: -Plastik merupakan bahan yang ringan dan aman digunakan oleh anak-anak. -Art paper merupakan salah satu material yang cocok di aplikasikan kedalam botol insert paper.

Alasan Penerapan Media: Proses printing dipilih untuk mempermudah proses produksi dan dapat mengaplikasikan lebih banyak warna.



- Mug

Kapasitas: 350 ml
Material: Plastik, art paper
Media: Printing

Alasan Pemilihan Media: Mug merupakan salah satu benda yang sering dipakai oleh anak-anak untuk minum susu atau jus.

Alasan Pemilihan material: -Polistirene dan aman digunakan oleh anak-anak. -Dengan pengaplikasian full print

Alasan Penerapan Media: Proses printing dipilih untuk mempermudah proses produksi dan dapat mengaplikasikan lebih banyak warna.



- Gantungan Kunci

Size: 5 X 4cm
Material: Acrylic
Media: Printing

Alasan Pemilihan Media: Gantungan kunci merupakan salah satu benda yang sering dipakai oleh anak-anak.

Alasan Pemilihan material: -Plastik merupakan bahan yang ringan dan aman digunakan oleh anak-anak. -Art paper merupakan salah satu material yang cocok di aplikasikan kedalam gantungan kunci.

Alasan Penerapan Media: Proses printing dipilih untuk mempermudah proses produksi dan dapat mengaplikasikan lebih banyak warna.



- Cutting Stiker

Size: 6 X6 cm
Material: Acrylic
Media: Printing

Alasan Pemilihan Media: Stiker merupakan salah satu benda yang dipegang oleh anak-anak.

Alasan Pemilihan material: -Kertas Vinyl merupakan salah satu material yang cocok di aplikasikan untuk stiker.

Alasan Penerapan Media: Proses printing dipilih untuk mempermudah proses produksi dan dapat mengaplikasikan lebih banyak warna.



- Kertas Mewarnai



V Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap pengetahuan target audiens (anak-anak) terhadap cerita rakyat *Situ Bagendit* dapat disimpulkan bahwa *pop-up* cerita rakyat *Situ Bagendit* dapat menarik perhatian anak-anak sehingga ingin mereka membacanya dan mengetahui ruang lingkup ceritanya. Perancangan buku *pop-up* *Situ Bagendit* Jawa Barat ini bertujuan sebagai media yang edukatif dan komunikatif untuk mengenalkan kembali nilai tradisi kepada anak-anak, khususnya bagi anak ditaman kanak-kanak Yayasan Beribu Bandung.

REFERENSI

- [1] Yuliati, N., Suhartiningsih, & Hidayati, L. (2017). The Development of Pop-Up Story Book for Improving Language Ability. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, hal 4.
- [2] Basuki, Sulisty. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- [3] Pendi, Putu Laxman. 2003. *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: sebuah pengantar diskusi epistemology dan metodologi*. Jakarta: JIP-FSUL.
- [4] Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung; PT. Refika Aditama.
- [5] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- [6] Siagian, Sondang P, 2003. *Teori dan Praktek Kepemimpinan*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- [7] Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- [8] Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.