

PERANCANGAN BUKU POP-UP MUSEUM SANGIRAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENINGGALAN SEJARAH

Anisah Khoirotun¹⁾ Achmad Yanu Alif Fianto²⁾ Abdullah Khoir Riqqoh³
S1 Desain Komunikasi Visual

STMIK STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
Email : 1)anisakhkoirtun@gmail.com, 2)ayanu@stikom.edu, 3)abdullah@stikom.edu

Abstract: *Sangiran Museum is the one of archaeological museum that has a collection of the most complete early human fossils in Java. The museum was founded as a place to learn about the particularly historical relics of ancient human. However, teens are now less keen to visit the museum, because the museum is considered a boring place. So the present teenage knowledge of the history of early man is very limited. Therefore, the design aims to create an alternative media such as pop-up books that are used as a learning media to learn historical heritage. This design uses qualitative research that is by observation, interviews, documentation and literature to obtain data that used to support making the design concept of branding. Data were analyzed using multiple phases, namely data reduction, data display, and conclusion. Through the analysis of data obtained theme design concept is "simple and fun". Description of " Simple " is a form of simplicity in the sense of not excessive and no less. Whereas Fun: fun that is by show that the study of history, including something fun, by making communication in the delivery of information from this book. The results of the book -making is expected to be an alternative media of learning about history, especially ancient human heritage .*

Keywords: *Pop-Up Book, Sangiran Museum, Historical Heritage*

Sejarah merupakan segala sesuatu yang telah terjadi di masa lampau. Sejarah juga selalu menjadi hal yang penuh misteri bagi sebagian remaja, karena sejarah hanya bisa dilihat dari peninggalan-peninggalan maupun bukti-bukti otentik yang tidak begitu jelas. Sama halnya dengan sejarah manusia purba di Indonesia, yang sampai sekarang masih banyak remaja yang belum tahu atau bahkan tidak mau tahu. Padahal untuk mempelajari sejarah manusia purba tidaklah sulit, karena sudah disediakan Museum yang khusus mempelajari manusia purba serta kehidupannya. Salah satu diantaranya adalah Museum Sangiran yang berlokasi di Sragen Jawa Tengah. Namun, remaja sekarang kurang tertarik untuk berkunjung ke Museum, karena Museum dianggap sebagai sebuah tempat yang membosankan. Untuk itulah perlu adanya suatu media berbentuk buku yang berfungsi

mengemas secara lengkap tentang apa saja yang ada di Museum tersebut. Dimana buku tersebut akan dibuat menarik sehingga tidak adanya kebosanan bagi remaja dalam membaca buku tersebut. Menarik disini maksudnya dengan membuat sebuah buku yang berbeda dan belum pernah digunakan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang buku *pop-up* Museum Sangiran sebagai media pembelajaran peninggalan sejarah.

Museum Sangiran merupakan museum purbakala yang terletak di Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Lokasi dari Museum Sangiran ini berdekatan dengan area Situs Sangiran. Situs Sangiran ditetapkan sebagai situs Warisan Budaya Dunia (No C 593 oleh UNESCO) sebagai kawasan *The Sangiran Early Man Site*, dengan pertimbangan pentingnya nilai sejarah yang

terkandung di Situs Sangiran pada Desember 1996.

Dalam mempelajari peninggalan sejarah bisa dilakukan dengan mengunjungi tempat bersejarah secara langsung, salah satunya yaitu Museum. Museum dianggap sebagai tempat yang menyimpan banyak peninggalan sejarah. Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Museum, 2009: 20).

Namun, sebagian remaja menganggap bahwa museum adalah suatu tempat yang gelap, angker dan dipenuhi benda-benda tua yang sudah berdebu. Sehingga membuat remaja enggan untuk berkunjung ke Museum. Hal itu membuat para remaja banyak yang kurang tahu tentang sejarah. Selain dengan melakukan kunjungan langsung ke museum, mempelajari sejarah bisa dilakukan melalui buku. Buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk untuk semua kalangan. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003: 2).

Mempelajari sejarah melalui buku memanglah menarik bagi sebagian remaja yang memang tertarik dengan sejarah karena buku bisa dibaca dimanapun, kapanpun dan ketika lupa informasi tersebut masih tetap ada di buku tidak akan hilang. Namun bagi sebagian remaja yang tidak tertarik dengan sejarah menganggap bahwa mempelajari sejarah merupakan suatu kegiatan yang membosankan. Karena sampai sekarang, ketika mempelajari tentang sejarah pasti akan disodorkan sebuah buku yang tebal, penuh tulisan serta kurang adanya visual yang menarik. Hal ini merupakan salah satu alasan tidak terariknya remaja dalam mempelajari sejarah.

Buku *pop-up* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi remaja yaitu dengan menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya. Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas (Nancy dan Rondha, 2012: 1). Buku *pop-up* dibuat dengan memberikan kejutan-kejutan

dalam setiap halamannya sehingga dapat membuat rasa kagum bagi remaja ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dirancang sebuah buku yang dikhususkan untuk anak-anak sebagai sebuah media pembelajaran tentang peninggalan sejarah. Oleh karena itu judul dari Tugas Akhir ini adalah "Perancangan Buku Pop-up Museum Sangiran sebagai Media Pembelajaran Peninggalan Sejarah.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (observasi, wawancara dan dokumentasi). Analisis data pada penelitian ini bersifat induktif/kualitatif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2009: 15).

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data lebih cenderung pada observasi berperan serta (participan observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi (Sugiyono, 2009: 309).

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian itu berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis. Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2009: 91-99) adalah reduksi, penyajian data, dan kesimpulan.

Study Eksisting

Analisa studi eksisting dalam perancangan ini mengacu pada observasi yang telah dilakukan terhadap obyek yang diteliti, buku yang pernah dibuat oleh Museum serta brosur yang berisi tentang koleksi dari Museum.



Gambar 1 Pintu Gerbang Museum Sangiran
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Studi eksisting yang didapatkan dari observasi berupa data-data tertulis maupun observasi yang dilakukan. Dari observasi yang dilakukan, didapatkan buku tentang Sangiran yang menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu juga didapatkan brosur yang diletakkan di Museum berisikan koleksi Museum. Kemudian untuk studi eksisting kompetitor, didapatkan dari data berupa file dan artikel-artikel sebagai pendukung analisis yang berada di lapangan.



Gambar 2 Buku Sangiran
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Yang pertama untuk Buku Sangiran, mempunyai kelebihan dalam segi informasinya. Buku ini mengulas secara detail tentang Sangiran. Bukan hanya tentang Museum atau fosil yang pernah ditemukan, namun juga membahas tentang lapisan-lapisan tanah serta batu di daerah tersebut.



Gambar 3 Brosur Sangiran
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Analisis Kompetitor

Studi kompetitor menjelaskan kemiripan produk yang diangkat. Untuk kompetitor Museum Sangiran yang mempunyai koleksi berupa fosil manusia purba maka dipilihlah Museum Trinil dan Museum Ronggowarsito. Kedua kompetitor sama-sama mempunyai koleksi berupa fosil manusia dan hewan purba.



Gambar 4 Museum Ronggowarsito
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Museum Ronggowarsito merupakan museum yang terletak di jalan Abdurrahman Saleh dan merupakan museum terlengkap di Semarang. Dari segi koleksi, museum ini mempunyai koleksi bermacam-macam jenis mulai dari proses terjadinya alam, arkeologi, koleksi peradaban Hindu-Budha, Islam, Eropa serta Keraton. Selain itu juga ada koleksi tentang sejarah budaya, sejarah perjuangan bangsa, sampai era pembangunan.

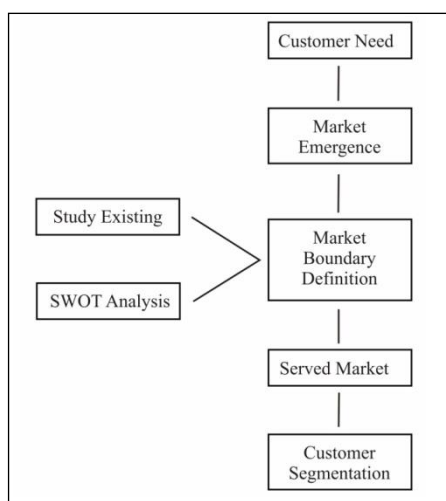


Gambar 5 Museum Trinil
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Museum Trinil merupakan museum kepurbakalaan yang terletak di Dukuh Pilang, desa Kawu, Kecamatan Kedungalar, Kabupaten Ngawi. Berjarak 14 km dari Kota Ngawi ke arah Barat Daya, pada km 10 jalan Raya Ngawi, Solo. Yang paling terkenal di Museum ini adalah adanya gading gajah purba yang sangat besar jika dibandingkan dengan ukuran gading gajah biasa.

Analisis Keyword

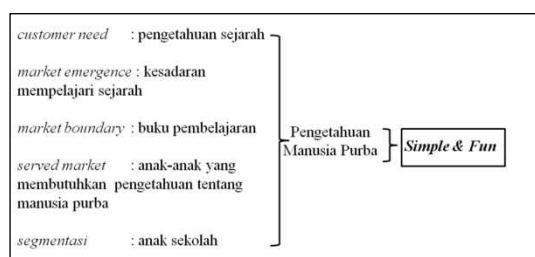
Untuk pemilihan kata kunci atau keyword dari perancangan buku pop-up museum sangiran ini sudah dipilih dengan menggunakan dasar acuan terhadap analisis data yang sudah dilakukan. Penentuan keyword diambil berdasarkan identifikasi pasar.



Gambar 6 Identifikasi Pasar

Sumber: Jain, 2000: 107

Dan hasil dari prosedur segmentasi diatas dapat disimpulkan bahwa *keyword* dalam perancangan buku ini adalah “*simple and fun*”.



Gambar 7 Analisis Keyword dari hasil segmentasi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan untuk pembuatan buku *pop-up* Museum Sangiran yang digunakan sebagai media pembelajaran ini adalah:

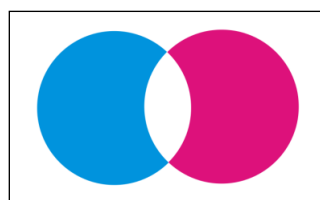
1. Ide/ Konsep

Konsep yang akan diangkat dalam buku ini adalah “*simple & fun*”. Deskripsi dari “*Simple*” adalah sebuah bentuk kesederhanaan dalam arti tidak berlebihan dan tidak kurang. Dalam perancangan ini menampilkan kesederhanaan kehidupan manusia purba yaitu dengan membuat desain yang sederhana dan tidak terlalu ramai. Sedangkan Fun : menyenangkan yaitu dengan menampilkan bahwa mempelajari sejarah termasuk sesuatu hal yang menyenangkan, yaitu dengan membuat adanya komunikasi dalam penyampaian informasi dari isi buku ini.

2. Warna

Untuk penggunaan warna pada buku ini digunakan warna yang sesuai dengan keyword “*Simple & Fun*”. Untuk itu digunakan warna melalui psikologis warna berdasarkan buku dari Kusrianto yang menjabarkan pengertian bahwa warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis (Kusrianto: 2007). Sehingga berdasarkan keyword tersebut dihasilkan warna sebagai berikut:

- Putih : kesederhanaan, kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, inocent (tanpa dosa), steril, kematian
- Biru : kesenangan, kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
- Magenta : keceriaan, kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.



Gambar 8 Warna Terpilih

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3. Tipografi

Berdasarkan pertimbangan kesesuaian jenis tipografi, keyword serta konsep, maka tipografi yang digunakan berkarakter tegas namun tidak terlihat kaku. Sehingga dalam pengaplikasiannya digunakan font serif serta script. Font serif digunakan pada Headline serta Tagline masing-masing halaman. Font yang terpilih adalah font “*Minya Nouvelle*”. Sedangkan untuk font script digunakan untuk body pada buku.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 9 Font “*Minya Nouvelle*”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Sedangkan font script yang terpilih adalah “*Rabiolead*” yang terlihat seperti coretan tangan yang memberi kesan sederhana sesuai dengan keyword dalam perancangan ini.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 10 Font “*Rabiolead*”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

4. Teknik *Pop-up*

Perancangan buku ini menggunakan teknik *pop-up* sebagai salah satu keunikan serta ciri khas dari buku ini. Teknik *pop-up* yang digunakan pada buku ini adalah *lift the flap*. Awalnya *Lift the flap* merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia, sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini.

Lift the flap menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang dari dulu hingga kini masih dipertahankan. Mekanis yang sederhana dan ramah kiranya menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak. Manfaatnya besar, secara tidak langsung

kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak.

5. Icon

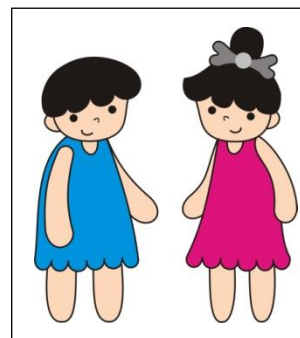
Dalam visualisasinya, buku ini akan menggunakan icon sebagai daya tarik utama. penggunaan icon terinspirasi dari tokoh dalam kartun *The Flintstones*, kartun manusia purba yang paling populer. Icon digunakan pada percakapan dalam isi buku. Dimana informasi yang disampaikan dalam buku ini akan dituangkan dalam percakapan tersebut. Icon menggambarkan seorang anak-anak. Icon sengaja dibuat cowok dan cewek dengan tujuan bahwa buku ini ditujukan untuk semua anak-anak tanpa memandang cowok apa ceweknya.

Untuk Icon cowok, dibuat menggunakan karakter seorang anak cowok. Selain itu berdasarkan konsep yang diangkat, icon yang digunakan juga harus dibuat *simple*.

Sedangkan untuk icon ceweknya juga menggunakan karakter seorang anak perempuan dengan mempertahankan konsep *simple*. Icon dibuat menarik sehingga membuat konsumen menyukainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN (IMPLEMENTASI KARYA)

1. Icon



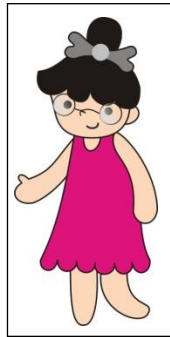
Gambar 11 Icon Manusia Purba
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Konsep icon dipilih berdasarkan target dari buku ini, yaitu anak-anak. Icon dibuat berdasarkan karakter dari anak-anak dengan ditambahkan baju manusia purba yang terinspirasi dari tokoh *Flintstone* serta penambahan tulang pada jepit rambut cewek.

Selain itu juga diberikan ekspresi pada kedua karakter yang menggambarkan

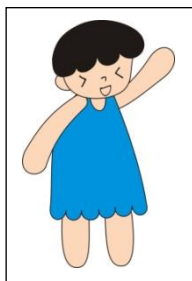
kegembiraan. Kegembiraan dalam memberikan informasi pada karakter cewek serta kegembiraan ketika menerima informasi pada karakter cowok. Karakter ini digunakan untuk memunculkan semangat pembaca ketika membuka isi buku. Selain itu juga untuk mengurangi tingkat kebosanan bagi pembaca.

Pada karakter cewek ketika dia memberikan informasi, karakter tersebut akan dibuat terlihat *smart* dengan memberikan kacamata pada karakter. Pemberian karakter *smart* ditujukan untuk memberikan kesan bahwa buku akan mendidik pembaca dengan menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 12 Icon Cewek *Smart*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Sedangkan ekspresi terakhir pada karakter cowok adalah menampakkan ketertarikan cowok tersebut dalam mempelajari informasi yang diberikan oleh karakter cewek.

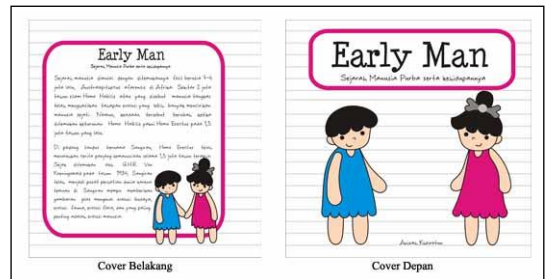


Gambar 13 Icon Cowok
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

2. Buku

Buku ini menggunakan ukuran *medium book* dengan ukuran 20cm x 20cm. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut akan memudahkan penyusunan

informasi yang disajikan dalam buku. Pertimbangan lainnya adalah dengan menggunakan ukuran tersebut buku akan mudah. Selain itu juga berdasarkan pertimbangan meminimalisir pembuangan bahan yang digunakan yaitu kertas *Art-Paper* dengan ukuran 65x100 cm sehingga akan menghasilkan 15 halaman. Buku ini berisikan 31 halaman yang membahas tentang koleksi yang ada di Museum Sangiran meliputi sejarah manusia serta tahapan evolusi gajah.



Gambar 14 Cover Depan dan Belakang Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Cover yang dipilih berisi tulisan judul buku serta icon dari buku ini. Warna yang digunakan pada cover sesuai dengan konsep yaitu warna putih, magenta dan biru.

Sedangkan untuk *cover* belakang akan berisikan informasi tentang *synopsis* isi buku. Seperti yang nampak pada *cover* depan, *cover* belakang juga akan disertakan dua karakter dari *icon* buku tersebut.



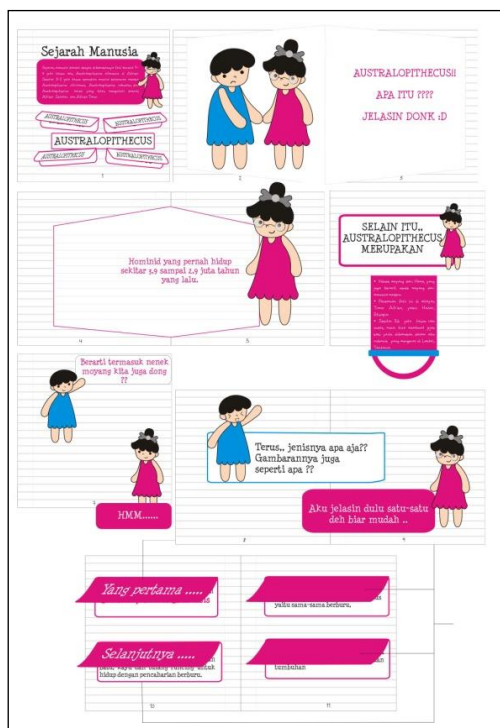
Gambar 15 Layout Halaman Pembuka Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada Halaman *Copyright* dan Hak Cipta berisikan karakter *icon* cowok serta penjelasan tentang hak cipta pembuatan buku ini. Selain itu juga adanya himbauan tentang larangan memperbanyak isi buku tanpa ijin dari pengarang.

Pada halaman kata pengantar berisi ucapan syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala serta ucapan terima kasih pada semua pihak yang membantu serta mendukung penyusunan buku ini. Pada pojok kiri bawah terdapat karakter *icon* cewek dengan ekspresi penuh semangat.

Sedangkan pada halaman daftar isi dibuat berdasarkan layout yang sama dengan halaman-halaman sebelumnya.

Untuk halaman pendahuluan berisi sekilas tentang isi buku serta tentang Museum Sangiran. Sedangkan *layout* pada halaman ini tidak jauh dengan halaman-halaman sebelumnya. Karakter *icon* pada halaman ini menggunakan karakter *icon* cowok.



Gambar 16 *Layout* Isi Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Halaman pertama ini berisikan sejarah manusia yang dimulai dari *species* bernama *Austtalopithecus*. Akan dijelaskan bahwa *Australopithecus* tersebut terdiri dari 4 jenis. 4

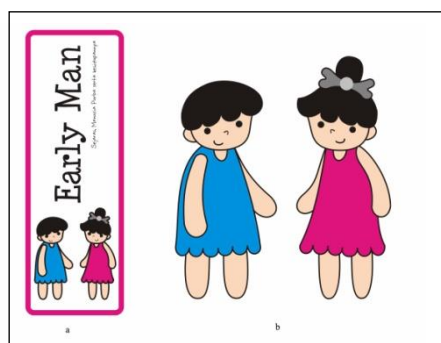
jenis dari *species Australopithecus* tersebut dapat diketahui ketika kertas kecil bertuliskan *Australopithecus* dibuka. Sehingga pada halaman ini akan digunakan teknik *pop-up* buka-tutup. Apabila ada bagian yang dibuka, akan didapatkan informasi lebih detail.

Pada halaman 2 dan 3 ini akan dijadikan sebagai halaman yang bisa timbul. Karakter *icon* cowok bertanya pada *icon* cewek tentang *Australopithecus*.

Halaman 8 dan 9 dibuat menyambung sehingga apabila halaman tersebut dibuka, kedua halaman tersebut akan timbul ke atas. Pada halaman ini *icon* cowok yang digunakan adalah *icon* yang penuh semangat dalam bertanya. Sedangkan pada *icon* cewek terlihat *smart* dalam memberikan informasi kepada *icon* cowok.

3. Merchandise

Merchandise merupakan media yang diperlukan untuk dapat menarik perhatian audience terhadap keberadaan buku ini. Jenis merchandise yang akan digunakan berupa stiker dan pembatas buku. Dapat menunjang buku ini sehingga buku ini dapat menarik audiens.



Gambar 17 Merchandise
(a) pembatas buku (b) stiker
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

KESIMPULAN

Dari implementasi dan analisis karya yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

Pembuatan buku pembelajaran tentang peninggalan sejarah, memerlukan perhatian lebih dari masyarakat, karena ilmu ini merupakan ilmu yang sudah mulai hilang atau sudah tidak diketahui oleh masyarakat luas.

Penerapan teknik *pop-up* dalam buku pembelajaran ini ditampilkan sebagai isi utama

dari buku dengan ditambahkan beberapa teks pendukung yang menjelaskan dari pop-up tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Direktorat Museum, *Ayo Kita Mengenal Museum*, Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta, 2009
- Jain, S. C. 2000. *Marketing Planning & Strategy 6th Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kasali, Rhenald. 2000. *Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta: Gramedia.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Nancy, Larson Bluemel. Rhonda, Harris Taylor. 2012. *Pop-Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. California: Santa Barbara
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.

Sumber Website:

- Sabuda, Robert. Frequenty Asked Question, Creative Questions, Robertsabuda.com (diakses 15 November 2012)